no.327
1988年 3/1

ゲームマシン

アミューズメント通信
MARCH 1, 1988

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.

毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円（送料共）

法施行の問題審議

参院・地行委の風俗等小委員会、再び活動

参議院地方行政委員会（谷川寛三委員長）には、五十九年八月に設けられた「風俗営業等に関する小委員会」があり、これまですでに五回開かれているが、最近では昨年十二月十日に開かれ、①福岡など料飲組合連合会からの要望事項、②道交法改正によるシートベルト着用義務の経過、③遊技機賭博の増加に対する対策などについて、それぞれ審議が行なわれている。

うち遊技機賭博については、警察庁保安部の漆間英治部長が、新風営法（同庁では風営適正化法と呼んでいる）の施行後も検挙件数が増えており、同庁としては根絶に努力するとともに、検挙した違法営業者に対しては許可取り消しなどの行政処分を行なっている、と述べ注目されている。

この小委員会は、五十九年八月に、新風営法案（風俗営業等取締法の一部を改正する法律案）を参院・地行委で可決、本会議で可決・成立するに当たり、参院・地行委での付帯決議に引続き、さらに厳しい付帯決議を行ない、その付帯決議に基づいて設置されることが決まったもの。これは衆参両院での同法案審議の過程で、さまざまな問題点が浮び上がったため。

参院・地行委は同法案の可決（賛成＝自公民、反対＝社共）に伴ない、全会一致で「本委員会としては、審議の経過にかんがみ国民の基本的人権と警察責務との関係及び法形式等について継続的に調査、検討を行うものとする」とし、「政府においても法の運用に当たって慎重を期するとともに、所要の再検討を加えるべきである。なお、本法の施行に当たっては、政府は、次の諸点にわたって善処すべきである」として十二項目を掲げる付帯決議を行なった（五十九年八月七日）。

このうち前文の「継続的に調査、検討を行う」とあるのを受けて小委員会が設けられたわけで、当初六名の小委員で発足し、現在は**（右下に掲げたとおり）**七名の小委員で構成されている。小委員会はこの意味で（法案の継続審議とは異なるが）実質的に、新風営法の施行面において継続審議を行なうもの、となっている。

十二月十日の小委員会はとくに、福岡の福商連料理飲食等組合連合会（森茂雄会長）から、警察による不当な立入りについての是正と、「接待」をめぐる解釈基準で許可営業へ業態変更を強要しないよう法改正を含めた検討を行なうこと、を求める要望書が小委員会に提出されたのを受けて開かれたもの。警察庁の新風営法「解釈基準」に基づき「接待」を文字どおり解釈すれば、全国至るところで無許可の風俗営業が氾濫していることになると評されるところであるが、現実にはこうした矛盾に乗じて暴力団が関与する例が多いことから、例えば福岡の場合、県警の協力を得て「風俗営業管理者等連絡協議会連合会」が結成され、暴力団対策を進めているとされている。

ところが現実には警察官が営業所に立入り、営業者側にすれば営業妨害されたことにつながるなどのトラブルが絶えない——とのことで、これらを受けて佐藤三吾氏（社会）と、神谷信之助氏（共産）が政府側（警察庁）に質問したもの。警察庁の漆間保安部長は、風俗営業の許可が必要な営業であれば許可をとるように進め、その上で「連絡協議会」への加入を薦めることで、暴力団対策の一環としている旨答弁して終始している。佐藤氏は、双方の主張が異なることから、小委員が現場へ行って見聞する必要がある、と指摘している。

後絶たぬ遊技機賭博
警察庁はリース業者含め根絶めざす

また遊技機賭博については、秋山肇氏（税金）が、「ゲームマシンが新風営法の規制下に置かれることになったのは大変適切」と述べた上で、しかし「遊技機を利用した賭博がいぜんとして多くなっている。後を絶たない」と指摘した。

これに対し漆間保安部長は、法施行後も検挙数が増加しているが、これらの根絶に努めたいとし、検挙した違法営業者に対しては、遊技機を押収して営業できないようにする、許可の取り消しなどの行政処分を行なう、また違法業者が得た不当利益について課税通報などにより課税できるよう配慮する——など行なっていると答弁した。

しかしそれだけやっても「モグラ叩きと同じではないか」という質問に対し、漆間部長は「営業者の検挙だけでなく、賭博遊技機をリースしている、いわゆるリース業者にも徹底捜査をし、賭博遊技機の供給源を断つ」ことにも配慮している、と答弁。これに対し、秋山氏は「リース業者だけでなく、機械を製造している元まで（捜査など）しないと根絶できない」と指摘している。

今回の質疑はこの程度で終っているが、付帯決議ではこの点について、「ゲーム機の規制の在り方について引き続き検討すること」（参院・地行委の付帯決議のうち五項目の一部分。なお衆院・地行委の付帯決議でも五項目に同文）とあるところ。法案審議の際に、警察庁は現金を払い出す遊技機を「本来的なギャンブルマシン」と規定、ゲーム内容に関係なく賭博に使われる可能性のあるゲーム機をすべて規制するとして、健全なゲーム機と賭博遊技機の区別は（現金を払い出し、押収されるというケース以外は）区別できない、との見解で通した。このためAMゲーム機が（ごく一部の例外を除いて）厳しい警察許可制の下に置かれることになり、一方こうした見解の下で賭博遊技機はAMゲーム機と同等に見なされることから遊技機賭博はその勢いを得て増加している、などの矛盾を生じている。

また警察許可制の下では、法施行上の問題点について営業者側から言い出しにくいという傾向がある、と評されており、遊技機賭博の問題に限らず新風営法をめぐる問題点の整理、解決が望まれているが、時間を要すると見られている。こうした中で、小委員会としては現場に出向きじかに小委員が見聞する必要が生じてきた。

このため小委員会では一月二十九日の夜、新宿・歌舞伎町に出向き、キャバクラ（風営一号）、個室付浴場（関連営業一号）など七ヵ所を、警察庁と警視庁の案内で視察した。こうした議員視察は今後も順次計画されるもようである。

参議院地方行政委員会風俗営業等に関する小委員会のメンバー

小委員長＝松浦功氏（自民、比例）。

小委員＝出口廣光氏（自民、秋田）、佐藤三吾氏（社会、比例）、片上公人氏（公明、兵庫）、神谷信之助氏（共産、京都）、抜山映子氏（民社、兵庫）、秋山肇氏（税金、比例）。

アミューズメントゲーム機の

勢い続く西独市場

これまでの最大規模となったIMA88

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】 西独IMA88は一月二十七日から四日間、フランクフルトのメッセゲレンデ（見本市会場）で開かれ、今回は第五会場をエスカレーターで一、二階とも連結し、外国からの出展を含め約百三十社の出展社で会場を埋め尽した（主催者発表では、外国からの出展は十四ヵ国に及ぶ。登録入場者は一万五千百人で、うち二一％が外国人業者となっている）。

西独では現金を払い出す遊技機のオペレーションが、厳しい法律の下で許されており、IMAではこれらギャンブル機とアミューズメント・ゲーム機が一緒に出品されることになるが、最近の傾向としてはギャンブル機よりもAMゲーム機のほうに人気がある、というふうに変化しつつある。だがゲーム場ではこれらギャンブル機とAMゲーム機が一緒にオペレートされるところから、十八歳未満の者は一切入場できないことになっている。

上の写真は西独IMA88の開会式でバルテンベルク経済政務次官（左）とガーゼルマン氏（右）

IMA88で展示された最新AMゲーム機は、ほとんどすべて英国ATEI（一月十一－十四日、ロンドン）と同じもので、目新しいものはない（ATEI88の前号記事中、触れなかったものにデータイーストの「ヘビーバレル」（ブレント・レジャーから出品）がある。同ゲームはIMA88でも出品され、西独市場では発売が開始されている）。ただ、西独では東西緊張からくる業界自主規制として、リアルな戦争ゲームの使用が一切禁じられており、このため「オペレーションウルフ」などは出品できない、という制約がある。

最近の西独市場については、実によく組織化されている、という印象が強い。（後述するような）問題点はいくつかあるが、この組織力を発揮することで十分対処していくことができる、と思われる **【出展内容などについては、20－21めんに詳報】**。

IMA88の開会式ではVDAIのポール・ガーゼルマン会長（ADP社の社長）の案内で、西独・経済省の政務次官、ルドルフ・フォン・バルテンベルク氏がテープカットを行なった。

AOU エキスポ・プレビュー 8面以下

JAMMA第41回理事会
総会議題を了承
新型間接税対策など盛込む

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）では一月十四日の午前中、東京・霞が関の東海大学校友会館で第四十一回理事会を開き、定時総会（二月二十五日、伊東）に向けての議案などについて討議した。

同理事会は三協会新春賀詞交歓会（本紙前号参照）に先立って開かれたもの。まず、AM機開発製造部門を閉鎖した㈱アポロの退会が了承された。

定時総会議案の六十二年度事業報告案、決算案、六十三年度事業計画案、予算案についてはほぼ原案どおり承認された。事業報告案のうち業界統計に関わる部分について、総売上高は業務用AM機が五千億円、コンシューマ機器が二千五百億円の計七千五百万円を現在の推定値とする統一見解をまとめた。また事業計画案のうちコピー対策に関わる部分について、韓国製コピー品対策をさらに強調すること、また事業計画自体に政府自民党が計画している付加価値税（新型間接税）への対策などいくつか加えることになった。

新年度事業計画案の内容は次のとおり。①新風営法対策、②遊技機賭博の一掃、③TVゲーム機の無断コピー撲滅、④電気的安全性の確保および電波妨害対策、⑤小型乗物機の産業基盤強化、⑥特別賛助会員制の導入、⑦公益法人化への準備、⑧商標法上の商品区分確立、⑨新型間接税問題への対応、⑩総理府による商品分類の整備、⑪ハイビジョン研究、⑫PR活動および青少年育成事業、⑬AMショー開催、⑭業界動態調査――など。

韓国のセオジン社が、無断コピー基板を製造してきたことで日本のメーカー数社に和解の申し入れをしていることについて、前回の理事会（十二月三日）で話題となり、その後いわゆるマルシー委員会で検討していたが、JAMMAとしての基本方針に沿って、同社に対し各社がそれぞれ対応していくもよう。

上の写真はJAMMA第41回理事会（1月14日）のもよう

追跡調査は終了
JAMMA・健娯委が一名増員

JAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）では一月二十七日に第三十八回会合を、二月九日に第三十九回会合をいずれも東京・永田町のTBRビルで開いた。

三十八回会合では、㈱ジャレコを新委員として選任したほか、「例外承認シール」の追跡調査を実施した結果、一台を除いて確認できたとの報告が了承された。

三十九回会合で残り一台を確認したとの報告があり、同調査は終了した。これに関連し例外承認機を転売した場合の同ショーの扱いをめぐって意見が出され、この件は検討課題となった。

大阪AMOP協・第4回定時総会
会長、積極活動に重点
府警の大崎氏は賭博撲滅の協力など三点要望

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会（事務局大阪、梅原靖三会長、OAO、会員二百二十八社）では二月二日、大阪・難波のホリディイン南海で第四回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴なう予決算案および事業報告、計画案を承認した。

同総会には委任状百十二社を含む百五十八社が出席。段為菁副会長の司会で進められた。まず梅原会長が挨拶に立ち、「協会員としてのメリットは、協会に入っていること自体にある」とし、間接税問題への対応など団体組織でなければできない諸活動があることを強調した上で、「今後は何事にもチャレンジしていく精神で、業界と会員の発展のために尽力していく」と述べた。

この後、来ひんの挨拶があった。大阪府警防犯部保安第一課の大崎敏雄課長は、次の三点を望んだ。①組織率拡大について、現在府下千九百二十四店の八号営業所中五四・五％の千五十八店が加入しているが、問題の多い未加入店をさらに多く加入させること。②協会員の望むことを的確につかみ実行するという効果的な協会活動をしてほしい。また健全営業に徹してはじめて社会に認められる基盤が出来るわけで、まず賭博をなくす活動を望む。③全国の模範となる組織として育ってほしい。

また、大阪府青少年課の井上洋治係長は、業界の自主規制を末端の従業員にまで徹底してほしい、と述べた。

総会議案はすべて原案どおり承認された。その中で梅原会長から「新年度は積極的な活動を展開するため、経費を多く見積もっている」との説明があった。また事業計画は①組織の拡大、②賭博追放（遊技機製造業者への対策）、③青少年健全育成、④親睦活動、⑤相談電話の継続――の五項目。なお前年度掲げていた「会員の利益になる営業上の諸問題」が入っていないことについて同会長は「オペレーター、ディストリビューター、メーカーを兼ねている会員が多く、その利害の調整が困難であるため、今回は記載せず、個別に対処し適切な処理をしていきたい」と説明した。

このほか欠員となっていた理事に、土井富美雄氏（㈲スポーツセンター21世紀）が選任され、同氏の紹介があった。

総会終了後は懇親会が開かれ、顧問の八木博大阪府会議員（自民）からの挨拶もあった。

写真は大阪AMOP協第4回総会にて、左上は府青少年課の井上係長、右上は府警保安課の大崎課長、右は梅原会長

特許・実用新案 出願公告・公開
（2月1日～15日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、出願番号／公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊟は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

二月八日＝「ビデオゲーム装置」、㈱ナナオ（石川）、63－6030、56－159341。

特許出願公開

二月二日＝「ゲーム機」、シグマ商事㈱（東京）、63－24969、61－169506。同、63－24970、61－169507。「コイン作動式娯楽ゲーム用制御方法および制御装置」、ウィリアムズ・エレクトロニクス・ゲーム社（米国）、63－24976、62－172119。

二月十日＝「ポーカーマシーンディスプレー用のリール」、エインズ・ノミニーズ社（オーストラリア）、63－31689、62－156382。

実用新案出願公開

二月二日＝「算数、英語学習用ゲーム具」、飯島正浩（群馬）、63－16083㊟、61－108966。「景品獲得ゲーム機」、㈱吾妻（東京）、63－16084、61－109553。「動画表示遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、63－16085㊟、61－108675。「ファミリーコンピュータ用管理装置」、㈱テクニトロン（東京）、63－16086、61－108988。

二月六日＝「テレビゲーム機の操作装置」、㈱タイトー（東京）、63－18181、61－111133。

二月十日＝「迷路構造」、㈱メイズプロダクツ（大阪）、63－20900㊟、61－115049。

二月十五日＝「反射神経ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、63－22981、61－116612。

茨城AMOP協会長の
大野氏が市議に
取手市の地元住民の支持得て

大野　圭一氏

茨城県アミューズメント・オペレーター協会の会長でもある大野商事㈱（本社茨城県取手市）の大野圭一社長が、一月二十四日に行なわれた取手市会議員選挙で当選、AM業界全般にわたる快挙を遂げた。

取手市は茨城県内でも東京に最も近く、千葉県我孫子市に隣接する郊外都市。今回の市議選は任期満了に伴なうもので、定数三十に対し三十四名が立候補、投票（投票率七一・八％）の結果、大野氏は十六位で当選した。

同氏は地元から推されての初の立候補（保守系無所属）で、地域ぐるみの応援を得た。「地域を代表するとともに、AM業界への理解促進、業界の地位向上のため役立つような活動をしたい」と同氏は抱負を述べている。

大野氏の取手市議当選に伴ない、市議活動に入ることから、茨城AMOP協では三月に予定されている通常総会を経て、梶格康副会長（㈱中外アソシエーツ）に会長職をバトンタッチする予定。

また大野商事の業務（AM機、自販機のオペレーション）は三人の子息がサポートしていく、とのこと。なお同氏はAOUの理事、また愛されるゲーム場委員会の委員でもある。

大阪AMOP協副会長の
峯氏を商連表彰
商店街役員としての功績で

峯　久氏

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会の副会長でもある峯興業㈲（大阪市天王寺区）の峯久社長が、商店街での役員として模範的活動をしてきたとして、二月八日、大阪府商業協同組合連合会（田中鋳三会長）から表彰を受けた。

これは毎年府下の「優良商業関係者」を表彰するもので、今年は四十七人、天王寺区では二人だけだった。表彰の意義は「多年にわたり商業団体の役員として小売商業者の指導育成に尽力し、業界の組織強化と経済的基盤の向上に貢献した功績が顕著なこと」による。表彰状は連合会会長の名と名誉会長である岸昌大阪府知事の連名となっている。

峯氏は天王寺区内の玉造日之出南商店街に「玉造ゲームセンター」を開設、経営してすでに二十五年に及ぶが、今日までは同商店街役員を務め、現在は同商店街の副理事長、玉造日之出商店街連合会の事業部長。JAMMAの中村会長から「社会にとけ込んでコミュニケーションを図ること」を示唆され、「微力ながらその一端を果した」と、峯氏は今回の表彰の意義を語っている。

同氏はAOUの理事、健全娯楽営業推進委員会の委員長でもあり、また長い伝統を持つ大レ協の理事長として活躍してきている。

ジャレコ、新本社ビル竣工で
新たにCI導入
3月15日から新ビルで営業開始

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）では三月から、同社設立十五周年と新社屋完成を機会に、CI（コーポレート・アイデンティティー）を導入し、新しい社名ロゴとシンボルマークに切り替えることになったことを明らかにした。

同社は四十六年に創業、四十九年に㈱ジャパンレジャーとして法人化し、五十二年から業務用AMゲーム機メーカーとなり、五十八年に現社名に変更、六十年から任天堂「ファミリーコンピュータ」ソフトのメーカーを兼ねている。昨年はFCソフト「燃えろ！プロ野球」で大ヒットを出した。

CI導入は、つくば科学博85のシンボルマークで知られるデザイナー、田中一光氏によるもの。新しいシンボルマークは、同社の企業理念の「遊」を円の中に採用、エンタテイメント、テクノロジー、クリエイティビリティーの三つの概念を「三つの波」として位置づけたもの。また横に長い楕円はTVゲームの画面などを表わしている。

なお同社では三月一日に新社屋を関係者らに披露、十五日から新社屋での営業を開始する予定。

JALECO

ジャレコの新しいロゴマーク

神戸のホームデータが
新本社ビル披露
麻雀ゲーム以外にも意欲示す

TVゲーム機メーカーの㈱ホームデータ（本社神戸市、松浦博司社長）では、かねてより建設中の新本社ビルが完成し、二月一日から新本社ビルでの業務を開始した。この新本社ビルの完成に伴い、本社移転前日の一月二十九日、竣工祝賀会を新本社ビルで開いた。

同社は、松浦社長と酒井優専務の二人がともにコナミ工業㈱から独立し、五十八年八月に創業、六十年五月に法人に改組したもの。業務内容としては、TVゲーム機の開発を中心にAM機器のシステム開発、パソコンの開発と製造、販売、VTRやビデオディスクのソフト企画、コンピューターアニメのソフト企画などを手がけている。現在の従業員数は三十五人となっている。

TVゲーム機についてはファミコン用「内藤九段将棋秘伝」を皮切りに、業務用「スーパーリアル麻雀」など、ファミコン用六種、業務用五種を開発してきているが、最近までそれらは他社に譲渡していたため、同社はあまり知られていなかった。同社が本格的に販売を始めたのは「麻雀放浪記」からで、業務用ではTV麻雀ゲーム機に力を入れてきている。

松浦社長は「麻雀ゲームは安定性が高いためで、今後はメダルゲーム機あるいは大人も子どもも楽しめるAM機など、幅広く展開していきたい」と語っている。

新本社ビル披露パーティーは、同社取引先の金融関係やAM業界から約四十人が招かれた。松浦社長挨拶の後、来ひんとしてAM業界からは㈱エイブルコーポレーションの熊谷俊範社長、加賀電子㈱の高橋進次営業部長がそれぞれ、設立二年半にして自社ビルを建てた同社に対して、祝辞を述べた。新本社の所在地などは次のとおり。

㈱ホームデータ＝神戸市中央区葺合町馬止一の十、☎〇七八－二六一－二七九〇。

写真はホームデータの本社ビル披露宴で、上は松浦社長（左）と酒井専務

大レ協・1月例会と新年会
賭博追放の意見
AMゲームとの区別を強調

大阪レジャー機器協（事務局大阪、峯久理事長）では一月二十六日、大阪・千日前の「豊川」で一月例会を開いた。

会議の冒頭、峯理事長が「当業界の景気もだいたい底をついたのではないか」と今後の景気浮上に期待をかけるとともに、「これまでのメーカー本位の開発、供給の姿勢がオペレーターの実態に合わせたものに変わりつつあるようで、このことは業界のひとつの明るい見通しともなる」と語り、希望を持って一層の団結を図るよう求めた。

例会ではAOUおよびOAOの活動状況の報告があった。とくに峯理事長が委員長を務めるAOUの健全娯楽営業推進委員会と法律の正しい運用を考える委員会（真鍋正委員長）との合同会議での"娯倫"構想について、詳しく説明があった（本紙前号参照）。またこれに関連して賭博営業について会員から、機械の区別とともに、「ビンゴハウス」や"ポーカーハウス"など、それとわかるような店名の店は業界のイメージダウンにつながるので、その点を改善する必要があるとの意見が出され、峯理事長自身も実際に調査中であるとした。また「八号許可対象外の"一〇％未満"が賭博の温床」とする意見も出た。

例会終了後は新年会が開かれた。これは故松居理事の喪に服する意味で、内輪だけで行なったもの。途中、OAOの山本英二副会長が、同会場の隣りでロケを運営していることからこの会合を知り、来ひんとして参加した。

ゴルフ練習機を発表

タイトーが伊藤忠と共同開発、カードで管理

㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）では、ゴルフ練習用の自動ティーアップ装置「ハリーUP（アップ）へそロボ」を開発し、一月二十二日、同社本社で同機の発表会を開いた。

これは伊藤忠商事との共同開発によるバッティングセンター向けピッチャーロボ「直球君」に続くスポーツマシンで、六十一年六月から開発を進めてきたもの。同発表会にはゴルフ練習場の関係者など約二百名が集まり、同社本社六階会議室と屋上にも同機が設置され、参加者がそれぞれプレイを試みた。なお当日は業者への発表に先立って、報道関係者に公開されている。

同機は打席部分の省力化と快適性を目的に開発されたもので、ボールをストッカーに入れておけば、ティー部分にボールが乗っていないと光センサーが働き、アームにより次のボールがティー上に自動的に運ばれてくるという仕組み。これでプレイヤーはティーアップの手間が省け、グリップやスタンスを変えることなくスイングに集中できる。ティーアップの時間は一秒から八秒まで〇・五秒間隔で切り替え設定ができる。

タイトーの「ハリーUPへそロボ」発表会（上の写真）と、大阪でのカラオケカードシステム発表会のもよう

同社では「従来のティー練習機は設置に三、四週間もかかったが、同機は練習場が営業中でも簡単に設置でき、価格面でも割安になっている。またプリペイドカードによるコンピューター管理にも対応できる機能を備えている」としている。定価は右打席用二十五万円、左打席用二十七万五千円。伊藤忠商事㈱が総発売元となり、初年度一万台の販売が見込まれている。

また同社では同日、大阪・東区のホテルニューオータニで業務用カラオケカードシステム「TC3300」の発表会を開き、飲食店経営者ら約四百五十名が来場し盛大なものとなった。

これは十二月七日の東京会場に続いて開かれたもので、日光堂、日本ビクター、パイオニアが協賛しそれぞれのカラオケ機器も一堂に展示された（東京会場のもようおよび同システムの内容は本紙第324号で既報）。なお大阪会場に続いて名古屋（二月五日）、広島（九日）、福岡（十一日）と全国五会場で同発表会が開かれた。

論潮

業界の地位向上

ナムコの株式が東証二部に上場され高い評価を受けたこと、茨城のオペレーター協会長である大野圭一氏が取手市市議に当選したこと、大阪のオペレーター協会副会長の峯久氏（玉造ゲームセンター）が商業協組連合会から表彰されたこと。これらはいずれも、それぞれ規模の大小を問わず社会に貢献してきたことが認められ、評価されたことを示している。

こうして見ると、まじめにAMビジネスに取り組んでいることがそれなりに社会的に評価されることになり、この業界に身を置く者としてはうれしくなってくる。とくに大野氏は地域社会に求められ立候補、当選し、その上でなおAM業界についての理解を広げ、地位向上に努めると言う。

かつてJAMMAの会長として中村氏（ナムコ社長）は、八五年七月に東京で開かれたメーカーとオペレーター協会各代表による懇談で、業界のイメージアップについてそれぞれオペレーターが自から地域社会で努力する必要がある、と提案したことがある。実際、いくら嘆いても、自分たちが営業を行なうその地域社会で支持されるよう、積極的に努力しなければ、業界のイメージアップ、ひいては地位向上は望めないので、この提案は当然のことを指摘したことになる。

しかし、こうした努力については、言うは易く行ない難しというもので、そう容易に続けられるものではない。今回、こうした一連の努力がそれぞれ立場や形が異なろうと実を結んだことに、私たちはどれほど力づけられるか、測り知れないものがある。AMビジネスに真剣に取り組むことに関し、私たちはしばしばさまざまな妨害に出会うことがあるが、決してくじけてはいけない、ということを、これらの努力が示している。

遊技機賭博や、偽物ゲームや、果ては社会的な非難を呼び起こすものを生み出すのは、業界の裏に巣を作っているが、やがては消滅する運命にある、そう信じたいものだ。

「沙羅曼蛇」制作

TVゲームもとにアニメ化
コナミからビデオテープ発売

コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）では、同社業務用TVゲームのストーリーをもとにアニメーション化したビデオテープ「沙羅曼蛇（サラマンダ）」を製作、二月二十五日に発売する。

これは同名TVゲームの基本的なコンセプトおよびストーリー展開のみを採用し、アニメとしてひとつのSF物語にまとめたもので、キャラクターや背景は同ゲームとは異なる独自のものになっている。「超時空要塞マクロス」や「メガゾーン23」などで知られている美樹本晴彦氏がキャラクターデザインを担当し、「科学忍者隊ガッチャマン」「リリーキャット」「ニルスのふしぎな旅」の鳥海永行氏が監督し、ビデオアニメとして完成させた。

内容はラティス星の王子とグラディウス星の三勇士が、宇宙の存亡をかけて、炎の海にすむ火竜サラマンダと戦うというもの。ステレオ・ハイファイ採用五十分で、定価一万二千八百円。なお「沙羅曼蛇」と「A－JAX」のゲーム画面を収録したビデオテープも、三月下旬発売となる予定である。

コナミによるアニメーションビデオテープ「沙羅曼蛇」ジャケット

「A－JAX」をメインに コナミ版4作目

アルファレコードからLPなど

コナミ工業㈱（本社神戸、菱川文博社長）の業務用TVゲーム機のゲーム音楽を収録したレコード「コナミ・ゲームミュージックVOL4」が、三月十日、GMOレーベルでアルファレコード㈱から発売される。

このレコードは「エージャッタス」をメインにコナミの新作七ゲームのゲーム音楽を収録したもので、GMOレーベルでは二十二作目、うちコナミ関係では四作目となる（LP、CT各二千二百円、CD二千八百円）。

「エージャックス」は海外用を含め五曲、「サラマンダ」は海外用「ライフフォース」三曲、これに「魔獣の王国」、「魂斗羅」、MSX用「グラディウス2」と「F1スピリット」が加わり、CDのみ「バトランティス」が追加されている。「エージャックス」の楽譜が付いている。

なお今後の予定として三月二十五日には「カプコン・ゲームミュージックVOL2」が、また四月二十五日には、「カプコン・ゲームミュージックVOL3」が発売されることになっている。

「コナミ・ゲームミュージックVOL4」

左の写真はカセットテープ「ダブルドラゴン」（アポロン音楽工業）

「ダブルドラゴン」のゲーム音楽テープ発売

㈱テクノスジャパン（本社東京、瀧邦夫社長）開発、㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）販売による業務用TVゲーム機「ダブルドラゴン」のゲーム音楽を収録したカセットテープ「オリジナルサウンド・オブ・双截龍」が、二月二十一日、アポロン音楽工業㈱から発売となる。

これは同ゲームのオープニングからエンディングまで、ステージ進行に合わせ全九曲（一曲のみ同ゲームにはない曲）を収録。そのうち曲によって、オリジナルのゲーム音楽にシンセサイザーでドラム音を加えたり、ゲーム中の「バシッ」「オウェー」など音声や擬音の効果音も採り入れ、面白い仕上がりになっている（ロゴステッカー、キャラクター解説とイラスト写真付きで千円）。

なお同ゲームのファミコン用カセットが四月八日、テクノスジャパンから発売となるが、これに合わせアポロンからゲーム画面を収録したビデオテープ（VHSのみ）も発売される予定。

また発売が待たれているファミコンソフト「ドラゴンクエストⅢ」のゲーム音楽を収録したLP、CD（各三千円）、カセットテープ（二千八百円）が、アポロンから三月上旬発売となる予定で、購入予約をした者にはジャケットのイラストポスター（B2版）がプレゼントされる。

株式に改組

㈱タイガー娯楽＝熱海市中央町八の十、☎（〇五五七）八三－五〇〇〇、早見儀信社長。

事務所移転

㈲昭和アミューズメント＝東京都渋谷区渋谷二丁目十九の十七、グローリア渋谷、☎四八六－五一四一、小島幸也社長。

都道府県別に見た「8号営業所」数

許可店では北海道、東京、大阪、神奈川

「専業店」は東京、神奈川、大阪、愛知の順
「併設店」では鹿児島、青森、大分が目立つ

例年十月末現在で実施されている「風俗環境実態調査」(警察庁保安課調べ)に伴ない、都道府県別に見た「八号営業」の営業所数、備付台数がこのほど明らかになった。それによると、許可営業所(八号合計)で最も多いのは①北海道で、以下②東京、③大阪、④神奈川、⑤愛知、⑥兵庫、⑦青森、⑧鹿児島、⑨沖縄、⑩千葉となり、前回(六十一年十月現在)と比べると、沖縄が増えて福岡と入れ替っている。

これは六十二年十月末現在の「八号営業」許可営業所を都道府県別、また専業/併設店別に集計した表**(左の表)**によるもの。都道府県それぞれの土地柄を表わすとともに、こうした営業の許可制にもかかわらずオペレーターらの組織化が進んでいないこと(ただし大阪などは例外)に対する警鐘ともなっている反面、遊技機賭博で摘発した営業所に多くの許可営業所があったことが認められていることから、(賭博業者の組織化というのもおかしいことになり)矛盾した側面ものぞかせることになる。

なお「八号営業」所が少ないのは、①山形、②島根、③滋賀、④佐賀、⑤山梨、⑥新潟、⑦富山、⑧鳥取、⑨高知、⑩長崎の順となっている。

集計表のうち「飲食店との併設店」は、いわゆる「ゲーム喫茶」など飲食店営業を兼ねているもの。「その他との併設店」とは、旅館、ホテル、大規模小売店(いわゆるSC)など、飲食店以外の営業所にあるもの。「専業店」は、これら併設店でない専業の営業所を意味している。「八号営業」所の数を都道府県別に上位、下位それぞれ十ヵ所を見たのが先ほどの順位であるが、専業/併設の区別に沿って順位を見るとこれが変化してくる。

まず「専業店」についての全国十位は、①東京、②神奈川、③大阪、②愛知、⑤北海道、⑥埼玉、⑦福岡、⑧千葉、⑨宮城、⑩兵庫で、前年と比べると兵庫と宮城が入れ替ったことになる。「ゲームセンター」のオペレーターが中心になってオペレーター協会などの組織化を図る意味からも、各都道府県団体の組織率は少なくともこの順位ぐらいまでは高める必要があると考えられている。

なお「専業店」の少ない順では、①滋賀、②佐賀、③山梨、④福井、⑤鳥取、⑥島根、⑦奈良、⑧岡山、⑨大分、⑩宮崎となっている。

「飲食店との併設店」についての全国十位は、①北海道、②大阪、③鹿児島、④東京、⑤青森、⑥兵庫、⑦沖縄、⑧大分、⑨愛知、⑩神奈川となる。

しかし「その他との併設店」を含む「併設店」となると、①北海道、②大阪、③東京、④鹿児島、⑤青森、⑥兵庫、⑦沖縄、⑧神奈川、⑨愛知、⑩大分の順となる。許可「併設店」の多いことでは、鹿児島、青森、沖縄、大分が目立ち、「専業店」と比べると鹿児島で十六倍、青森で十二倍、大分で十四倍などとなっているほど。

これら「併設店」での「八号営業」の実態は分かりにくく、いわゆるリース業者が実質的経営者となっているケースもありうると考えられ、その組織化は「専業店」のオペレーターの場合と異なり、はるかに困難とされている。

SCでは4割が許可店
飲食併設店では約半数

以上の数字はあくまでも「許可営業所数」であり、新風営法施行令(政令)や解釈基準などに基づき警察署で「許可を要さない」とされたものは含まれていない。これは「許可営業所」に対して「その他の営業所」と呼ばれるもので、その営業所数、備付台数と過去二年間の比較については、**下の表**のようにまとめることができる。

「その他の営業所」では「飲食店との併設店」が目立つ。「飲食店との併設店」のうち許可を要さない営業所は四七・一%を占めており、明らかに解釈基準のうちのいわゆる10%未満のものが大部分を占める、と見られている。これを都道府県別に見た場合、愛知が最も多く(2907店、全体の二二・〇%)、以下大阪(1223店、九・二%)となっている。

また「その他との併設店」のうち許可を要さない営業所は五三・二%を占めており、これは政令に基づくものが大部分を占めていると考えられる。都道府県別では、静岡が最も多く(508店、一〇・一%)、以下北海道(373店、七・三%)となっている。これは旅館・ホテルでの併設店が多いため。なお大規模小売店等との併設店は、許可営業所が五百九十六店(四一・二%)、許可を要さないものが八百五十店(五八・八%)となっている。

これら併設店などでの許可の要・不要の判断はほとんどすべて警察署に委ねられているが、その判断基準を理解するのは容易ではないと考えられている。またいわゆるロケオーナー側が許可名義人となっている(オペレーターが名義人ではない)というケースもありうるし、許可を要さないはずの営業所にもかかわらず制限地域内にあることから(将来的に許可が必要になる場合を想定して)許可を得ているケースもありうる、と見られている。

以上の全体についての二年間の比較では、営業所、備付台数ともにわずか減少している。この減少が、遊技機賭博の摘発に基づくものであるかどうかなどは、一切明らかではない。細かく下の表を見れば、許可営業所のうちのその他との併設店での備付台数がごくわずか増加していること、また許可を要さない専業店の営業所、備付台数がわずか増加していることがわかる。

これまでのところ警察庁では、遊技機賭博の摘発による押収遊技設備について、(本紙第325号既報の説明以外に)ほとんど明らかにしていない。しかしそれらの分析が進めば、遊技機賭博対策がかなり前進すると期待されている。

都道府県別、形態別「八号営業所」数

	専業店	飲食店との併設店	その他との併設店	計
北海道	322	1,990	56	2,368
青森	76	778	113	967
岩手	52	184	64	300
宮城	236	145	66	447
秋田	58	82	112	252
山形	40	53	18	111
福島	90	99	164	353
東京	1,237	807	212	2,256
茨城	123	102	214	439
栃木	103	147	326	576
群馬	133	138	188	459
埼玉	290	128	259	677
千葉	245	128	328	701
神奈川	508	421	245	1,174
新潟	100	63	26	189
山梨	24	120	21	165
長野	77	134	67	278
静岡	183	113	115	411
富山	57	114	19	190
石川	58	223	20	301
福井	25	417	8	450
岐阜	82	188	16	286
愛知	428	447	151	1,026
三重	86	352	96	534
滋賀	16	108	14	138
京都	111	179	29	319
大阪	465	1,202	302	1,969
兵庫	199	735	87	1,021
奈良	30	217	40	287
和歌山	75	276	61	412
鳥取	27	160	6	193
島根	30	78	4	112
岡山	30	311	117	458
広島	97	227	82	406
山口	44	266	42	352
徳島	51	133	24	208
香川	64	232	6	302
愛媛	58	196	78	332
高知	60	126	8	194
福岡	247	231	218	696
佐賀	24	73	48	145
長崎	68	80	53	201
熊本	58	191	56	305
大分	35	460	40	535
宮崎	36	340	41	417
鹿児島	54	836	56	946
沖縄	140	580	125	845
全国	6,652	14,610	4,441	25,703

「8号営業」に係わる「許可営業所」と「その他営業所」の2年間の推移

		許可営業所				その他の営業所				計			
		専業店	飲食店併設	その他併設	計	専業店	飲食店併設	その他併設	計	専業店	飲食店併設	その他併設	計
営業所数	61年10月	7,087	14,862	4,571	26,520	7	13,208	5,205	18,420	7,094	28,070	9,776	44,940
	62年10月	6,652	14,610	4,441	25,703	9	13,235	5,052	18,296	6,661	27,845	9,493	43,999
	増減数	▲ 435	▲ 252	▲ 130	▲ 817	2	27	▲ 153	▲ 124	▲ 433	▲ 225	▲ 283	▲ 941
	増減比	▲6.1%	▲1.7%	▲2.8%	▲3.1%	28.5%	0.2%	▲2.9%	▲0.7%	▲6.1%	▲0.8%	▲2.9%	▲2.1%
備付台数	61年10月	246,128	84,368	55,596	386,092	228	25,701	45,889	71,818	246,356	110,069	101,485	457,910
	62年10月	238,661	83,149	55,681	377,491	233	24,911	42,391	67,535	238,894	108,060	98,072	445,026
	増減数	▲7,467	▲1,219	85	▲8,601	5	▲ 790	▲3,498	▲4,283	▲7,462	▲2,009	▲3,413	▲12,884
	増減比	▲3.0%	▲1.4%	0.2%	▲2.2%	2.2%	▲3.1%	▲7.6%	▲6.0%	▲3.2%	▲1.8%	▲3.4%	▲2.8%

AOU'88アミューズメント・エキスポ PREVIEW

●●●プレビュー●●●

(社名五十音順)

春の催し「AOU88アミューズメント・エキスポ」の出展各社による出品内容について主なところを以下に掲載しました。これが実際の展示会場での内容を理解する上での一助となれば幸いです。お忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に、お礼申し上げます。なお掲載方法については、さまざまな分野の製品を出品する出展社が多いことから、機種による分類ではなく、社名五十音順で配列しました。(編集部)

アイレム販売

新TVゲーム機一機種を披露するほか、従来機のTVゲーム機および占い機、メダルゲーム機を展示する。

TVゲーム機①「ビジランテ」(新製品)＝ニューヨークを舞台に繰り広げられるアクションゲーム。ヒーロー"ビジランテ"が、暗黒街の"ローグス団"にさらわれた"マドンナ"を救出するため、パンチ、キックなどを駆使して敵を倒していくもので、画面はヨコスクロール。②「Mr.ヘリの大冒険」。③「アールータイプ」。

占い機④「キスメットイブ」＝同社"PTLシリーズ第七弾"で安定性をアピール。

ビジランテ

メダルゲーム機⑤「ブラックジャック」＝昨秋AMショーで参考出品したが、今回完成品として紹介。ナナオ製TVモニター使用の五人用TVマスメダルゲーム機。

朝日エンジニアリング

バッテリーカーのみに絞って出展する。

バッテリーカー①「(名称未定)」(新製品)＝レーシングカータイプのものを予定。②「チビ丸」。③「JR－750」。④「わんぱくダック」。⑤「ル・マン」＝ボディーとバンパーの一体構造、耐久性が特徴(以上は一人乗り)。⑥「ロードボーイ」＝二人乗り。なお③から⑥までの四機種は、同社と技術提携している韓国コリアワンダー社製のもの。

旭精工

セレクターの新製品を中心に、各種の硬貨メカを出品する。

電子セレクター①「(名称未定)」(新製品)＝2ウェイ式、ドロップタイプ。②「870－A／B」。③「810－E」など。

フロントタイプセレクター④「720－A」。⑤「730－A」。⑥「757－P」。⑦「KWM／740」。⑧「900／F37」。

ホッパー⑨「CAH－1」。⑩「WH－1」。⑪「NH－1」。⑫「DH－750」。

このほかドロップタイプセレクター、タイマーボックス、エスクロタイプシリーズなどを展示。

エイブルコーポレーション

メダルゲーム機を中心にキャビネットなどを展示する。

メダルゲーム機では、同社アップライト型TV機キャビネット①「スーパーライブ・ボディー」をアピールし、これに、メダルゲーム②「ミラクルダービー」＝競馬ゲーム、③「雀王88」＝麻雀ゲーム、④「ザ・ボート」＝競艇ゲーム――などを組込んで紹介。また店頭用では⑤「あっちむいてホイ」、⑥「あかしろ大明神」(ホームデータ製)を展示する。

TVゲーム機⑦「ホット・ロッド」(セガ社製)、⑧「シルクワーム」(テクモ製、キャビネット"サウンドラバ"とともに紹介)。このほかクレーン機⑨「いただきマン」(コアランドテクノロジー社製)なども。

エス・エヌ・ケイ

TVゲーム機の新作を数機種発表する予定。

TVゲーム機①「ファイティング・ゴルフ」(新製品)＝TVゴルフゲームで、ショットするとグリーンから見た場面に切り替わるなど、ちょうどテレビ中継を見ているような展開がある。画面はショット場面、グリーン上、データ類と三分割になっている。なお同名のファミコン用ソフト(業務用とはキャラクターが異なる)も発売となる。

②「(名称未定)」(新製品)＝オリンピックの陸上競技の種目を採用したもの。③「航空機兵物語」(参考出品の予定)。

④「パドルマニア」＝新趣向のゲーム内容で、同機を中心とした小間展開を行なう。

大森電気

メダルゲーム機を中心に出品する。

メダルゲーム機①「コロコロボール」(新製品)＝子ども向けのもの。盤面が迷路になっており、パチンコ式にボールを弾くと、上部から迷路の通路を伝って転がり落ちていくが、レバーで迷路全体を左右に動かしながらボールを運び、左または右端のゾーンに入れると、ゾーンに表示の数だけメダルが払い出されるというもの。

キャビネット②「VM筐体」＝アップライト型TVメダルゲーム機用。③26インチTVモニター採用のテーブル型AMTVゲーム用キャビネット(名称未定、新製品)＝画面の見やすさを追求した同社オリジナルのもの。

岡本製作所

イベント向けのアーケードゲーム機を中心に紹介する。

アーケードゲーム機は「カーニバル」ほか数機種を予定。また遊園地の機械やディスプレイ用のイルミネーション、イベント向けとして移動式の施設「スリラー館」、「カーニバルコーナー」、「光線銃」、「アストロライナー」なども写真紹介の予定。

カプコン

同社一連の電光点滅式メダルゲーム機を展開。

メダルゲーム機①「ハイ・アンド・ロー」(新製品)＝表示されている数字より大きい数字か小さい数字かをボタンで選び、リール回転後に当たればメダル払い出しとなるもの。②"ダブルフィーバー"シリーズの盤面ソフト改造用キットを三機種出品の予定(いずれも新製品)。③「パッションルーレット」。④「バーディ・チャンス」。

なお新TVゲーム機を開発中で、同ショーまでに完成すれば披露する予定(名称未定)。

カワクス

ディストリビューターとして乗物機および各種ゲーム機などを出品する。

定置型乗物機①「シーソーランド」(キディランド製、新製品)＝文字通りシーソーを採用したもの。二人乗りで、動物(クマ)キャラクターとともに上下動を楽しむ。

TVゲーム機②「シルクワーム」(テクモ製)。

またTVゲーム機キャビネット③「サウンドラバ」(テクモ製)、④「マルチタイプ筐体」(コナミ工業製)、⑤「AV－2900」(コスモ製)も展示。

クレーン機⑥「スーパーエレファント」(UPL)。

メダルゲーム機⑦「びっくりカード」、⑧「だれかなぁ?」(田中興業製)、⑨「忍者カバの介」(同)、⑩「霊感コン吉」(同)。

このほかパソコンを利用した⑪「売上管理システム」(同)も紹介。

関西精機製作所

アーケードガンゲーム機一機種のみに絞って出展する。

ガンゲーム機「トップシューター」(新製品)＝昨秋AMショーで未完成品として出品したもので、その後機構的に充実させ安全性をより高めるなど改良を加え、いよいよ国内販売を開始する。

トップシューター

同機について同社では、「当社のメカ的技術の結晶と言えるもので、自信作」としており、今年の同社メイン機種としてアピール。

「スターリングL2・A－3」をモデルにした銃を構え、三m前方で左右に移動する標的(カード)を狙い撃つもので、重厚な銃声音とともにプラスチック弾が発射される。弾丸数の設定は切り替え可能。終了後、弾丸を撃ち込んだ弾痕カードが手元に届けられる。

コナミ

新作のTVゲーム機および同社特製キャビネットを紹介する。

TVゲーム機①「グラディウスII・ゴーファーの野望」(新製品)＝同社「魔獣の王国」改造用ROM。内容は絶滅したはずのバクテリアン残党、特殊部隊"ゴーファー軍"が、惑星"グラディウス"に奇襲攻撃をかけてきたのに対し、超時空ファイター"ビックバイパー"が再び発進し、戦闘を繰り広げるというもの。

②「チェッカーフラッグ」(参考出品)＝TVカーレーシングゲーム。シミュレーションゲーム機で、背景画像が回転する機能を採用した新しいハードを使用。実際のサーキットの周回コースを正確に再現し、リアル感を出したゲーム。

また「魂斗羅」をバージョンアップし、シネマ感覚あふれるオープニング画面採用の③「スーパー魂斗羅」、家庭用TVゲームを業務用として大幅にレベルアップし、キャラクターや効果音で恐怖を盛り上げる④「悪魔城ドラキュラ」を出品。

TVゲーム機のミディ型キャビネット⑤「マルチタイプ・GO800」＝二種類のTVゲーム基板を内蔵し、ゲームを選択でき、モニター画面の縦と横をレバーで切り替えるというもの。

こまや製作所

新作のアーケードゲーム機二機種とメダルゲーム機一機種を発表する。

アーケードゲーム機①「コックさんのねずみたいじ」(新製品)＝フライパンでネズミを叩くというコミカルな内容。奥の壁面下部にある穴からネズミ(電光)がどんどん出てきて手前へ進んでくるのを、レバーでコックを左右移動させ、ボタンでフライパンを振りおろして叩いていく。五十匹以上退治すると景品が払い出される。

②「ぴよぴよかあさん」(新製品)＝親鳥がヒナ鳥にエサを与えるという内容。パチンコ式にボールを弾き、盤面上部で左右に動いている親鳥の大きな口の中に入れた後、親鳥の下からボールが落ちて、下に並んでいる四羽のヒナの口に入れていく。四羽全部にエサ(ボール)をやると、景品が払い出される。

メダルゲーム機③「かめさん・うさぎさん」(新製品)＝ウサギとカメの各イラスト板が回転し、いずれが顔を出すかを当てるもの。メダル(一回五枚まで)を投入し、ウサギかカメをボタンで選択。当たれば投入枚数の二倍のメダルが払い出され、四回まで続けて当たれば

(次ページへ続く)

かめさん・うさぎさん

ぴよぴよかあさん

コックさんのねずみたいじ

（前ページからの続き）

八倍（最高払い出し枚数は四十枚）の払い出しとなる。

サン電子

TVゲーム機の新作を一機種披露する。

TVゲーム機「上海（シャンハイ）」（新製品）＝米国アクティビジョン社のパソコン用ソフトを、業務用に採用したもので、家庭用としては同社"サンソフト"ブランドで既に発売となっている。

上海

同ゲームの内容は、山の形に積まれた麻雀の牌を下部から順に取ってゆき（指さす手を取りたい牌に移動させ、ボタンを押す）、同じ牌をペアで集めると得点になるというゲーム。八方向レバーと三つのボタンを操作。山の右端か左端から取っていくが、取れない場合はゲーム終了（タイマー制も併用）。同機はミディー型キャビネットにて紹介される。

サンワイズ

店頭向けメダルゲーム機を中心にプライズマシンやTVクイズ機などを出品する。

メダルゲーム機①「ジャンケンマン」。②「ダイダマン」＝メダルと特製カード払い出し。③「ダイダマン・ビッグ」（新製品）＝「ダイダマン」の大型機でゲーム場用として開発。④「あかしろ大明神」（ホームデータ製、新製品）＝紅白のランプが回り、最初に選んだ赤か白かで止まれば、メダル払い出しとなるもので、盤面上部にいるキツネによる"お告げ"の音声がいろいろと出る。

プライズマシン⑤「ハートでカード」（新製品）＝超小型サイズで、絵合わせにより、合えば占いメッセージ付きの"ファンシーカード"が払い出される。

このほかイベント向け抽選機⑥「ジャンケンマン・イベンター」＝LED表示によるじゃんけんで順位を決定。プリンター付き。

三和電子

TVゲーム機用操作盤を中心に各種ボタン類などパーツを展示する。

新タイプのスピーカー内蔵の二人用操作盤①「OM－8－3S」、不良点を改良したマイクロスイッチ付きボタン②「OBS－24A」、③「OBS－30A」（いずれも差し込みタイプ）、④「OBS－24B」、⑤「OBS－30B」（いずれもネジタイプ）を中心に、TVモニター、コネクターなど各種ゲーム機用部品。

このほかアーケードゲーム機の新作を開発中で、AOUショーまでに完成すれば出品する予定（名称未定）。

シグマ商事

メダルゲーム機および関連品など豊富に出品。メダルゲーム機①"メカスロット・ワイドシリーズ"（新製品）＝4リール3ライン、5リール3ラインなど。②"キノ・インターミディ"（新製品）。多人数用③「シルバースプラッシュ」＝六人用マネープッシャー、④「ブラックジャック」＝五人用の本格派。このほか同社従来機を多数。

また「スーパーディスペンサー・ゴールドタイプ」、メダル包装機「CW－800X」、カード計数機（プリペイドカード専用）、プログレッシブ装置（メダル機連結）などの新製品も紹介。

ジーエム商事

オリジナルのメダルゲーム機キャビネット、アーケードゲーム機、英国製ルーレットなど紹介。

メダルゲーム機キャビネット①「（名称未定）」（新製品）＝ミニアップライト型TVメダルゲーム機用。

アーケードゲーム機②「モンピー大進撃」（新製品）＝電子式のモグラ叩きゲーム。ボタンでハンマーを振りおろし、次々に現れるモグラを叩いていくというもの。

ルーレット③「オートルーレット」（英国製）＝同社が日本での独占販売権を得たもので、一人用エレメカ機。本物指向のリアルなもの。

ジャレコ

新TVゲーム機二機種とTVメダルゲーム機一機種を発表するほか、多人数用メダルゲーム機やキャビネットを紹介。

TVゲーム機①「ザ・フリーダムファイターP47」（新製品）＝米空軍"リパブリックP－47Dサンダーボルト"が、独空軍の"ルフトバッフェ"を相手に壮絶な戦いを展開するというもので、美しい背景画像の中で繰り広げるヨコスクロールタイプの新感覚シューティングゲーム。軍用機はすべて実在したものをリアルに表現し、独戦艦"ビスマルク"も登場。同社"システムマザーボード"第一弾となるもの。

②「キック・オフ」（新製品）＝サッカーゲームで、同システム第二弾。大きなキャラクターが、リアルなアクションを展開。一人用はコンピューターと対戦の団体トーナメント、二人用は同時プレイでの対戦となる。

メダルゲーム機③「チャレンジャー」（新製品）＝競馬を採用したTVメダルゲーム。④「サーカス・サーカス」。⑤「スーパールーレット」。

アーケードゲーム機⑥「燃えろ!!プロ野球 ホームラン競争」（新製品）＝昨秋AMショーで参考出品した後、改良を加えてこのほど完成。プロ野球十二球団から一チームを選び、さらに三人の選手から一人を選ぶ。選んだ選手が七球のうちホームランを五本打てばリプレイ、六本で景品が払い出され、七本パーフェクトでリプレイとともに景品が払い出しとなる。

このほかキャビネット"ポニー"シリーズも。

キック・オフ

フリーダムファイターP47

チャレンジャー

信水貿易

定置型乗物機の新作を数機種披露する。

定置型乗物機①「バギーカー"恐竜ちゃん"」（新製品）＝"回転タイヤシリーズ"第二弾。音声付き。恐竜の頭部が上下に揺れ、ハンドル操作で左右に動き鳴き声も出る。音声もボタンで出る。

②「パトカー"ワーゲン"」（新製品）＝同シリーズ。音声が出てサイレン音が三段切り替え。③「チビバイZ－4」（新製品）。④「チビスクK－3」（新製品）。③④とも遊びのキャラクターを追加。

レール走行式⑤「チビロコ」、⑥「ニュー銀河SLタイプ」。また⑦恐竜がモデルの信号機も。

セイミツ商事

新型のTVゲーム機用レバーと操作盤を披露。

レバー①「LSX－31」（新製品）＝長細いレバータイプで、先端に発射ボタンを取り付けたもの。

操作盤②「CTN－22」（新製品）＝「LSX－31」をセットしたパネルで、従来の"CTXシリーズ"に続く姉妹品。同社では「今までのコントロールレバーのイメージを変えるもの」とし、これを"CTNシリーズ"として展開する。

このほかボタン類、TVモニターなど、ゲーム機用の各種パーツを豊富に展示する。

セガ・エンタープライゼス

新作のTVゲーム機、ガンゲーム機、マスメダルゲーム機をそれぞれ発表する。

ホットロッド

TVゲーム機①「ホットロッド」（新製品）＝新"システム24"第一弾。同システムはフロッピーディスク採用の高解像度を特徴とした四人同時プレイ可能な特殊テーブル型キャビネット"エアロテーブル26"（仮称）を使用。ディスク交換で新ゲームと入れ替えられる。同第一弾のゲーム内容は、四方向スクロール方式によるドライブゲームで、ハンドル、アクセルを操作し種々なテクニックを駆使。全三十ステージ。

②「サンダーブレード"スタンディングタイプ"」（新製品）＝アップライト型で、プレイヤーが乗る下台がゲーム展開に合わせ左右に水平回転する

（12めんへ続く）

（10めんからの続き）

という特殊機構を採用。ゲーム内容はデラックスタイプと同じ。このほかテーブル型TVゲーム機の新作を数機種予定。

アーケードガンゲーム機③「ブルズ・アイ」（新製品）＝エアーライフル銃で約三㍍先の標的を撃つという本格的ガンゲーム機。タイマー制で、ゲーム終了後は標的がそのまま払い出される。④「パブタイムダーツ」（米国メリット社製）＝八種類のダーツゲームが楽しめる。スコアは自動表示。

メダルゲーム機⑤「（名称未定）」＝多人数用の新作を展示。このほか同社〝ゲームカードシステム〟も紹介する。

サンダーブレード（スタンディングタイプ）

リングサイクル

タンデム

タイガー娯楽

特殊自転車の新作二機種を出品する。

①「タンデム」（新製品）＝垂直レバー二本で方向を操作しながら、ペダルを踏んで進む三輪タイプ。前後二人乗りで、前の背もたれにグリップホールがあるため、後部には幼児を乗せても安全。

②「リングサイクル」（新製品）＝三輪自転車だが、後部にアームが突き出しており、このアームにもう一台の前輪を乗せるだけで連結できるというもので、ムカデのように連結して走らせる。

このほか輪投げなどの景品類（瀬戸物）も紹介。

タイトー

TVゲーム機およびフリッパー、メダルゲーム機の新作を多数披露する。

TVゲーム機①「コンチネンタル・サーカス」（新製品）＝コックピット型キャビネットのカーレースゲーム。液晶シャッター（キャビネットに固定）を採用した立体画像によるもので、八種類のグランプリレースを勝ち抜いていく。②「Dr.トッペル探検隊」（新製品）＝コミカルなアドベンチャーを内容としたもの。③「ツイン・イーグル」（新製品）＝二機のヘリコプターが敵地上空を飛びながら、空中と地上の敵を撃破していくもの。④「火激」（新製品）＝パンチ、キックなどを使って相手を倒すゲームで、登場キャラクターが大きく、顔も特徴的。

フリッパー⑤「スペース・ステーション」（米国ウィリアムズ社製）＝宇宙船のドッキングがテーマ。⑥「ロースト・ワールド」（米国バリー社製）＝SF冒険旅行がテーマ。⑦「ダイアモンド・レディ」（米国プリミア社製）＝トランプのクイーンがテーマ。

メダルゲーム機⑧「チェリーチャンス」（新製品）＝3リール5ラインのTVスロットマシン。

火激

ツイン・イーグル

Dr. トッペル探検隊

シークレットサービス

太陽自動機

ライフサイクルの長いメダルゲーム機およびその関連商品の開発に取り組んでいる同社は、〝チャイルドメダル機〟の新作を中心に展示する。

メダルゲーム機①「とんとんびょうし」（新製品）＝〝ラブリーシリーズ〟第二弾で、次から次へといろいろなかわいい動物たちが登場するもの。②「とんとん」＝同シリーズ第一弾。③「スペースシャトル」。

またTVメダルゲーム機キャビネットの④「スーパービデオメダル〝ラスベガスタイプ〟」＝シルバーとピンクを配色。

データイースト

TVゲーム機とフリッパーの新作を披露する。

TVゲーム機①「ドラゴン・ニンジャ」（新製品）＝忍者アクションを内容としたもの。②「チェルノブ」＝方向転換しての発射が特徴。③「ヘビーバレル」＝海外向け。

フリッパー④「シークレット・サービス」（新製品）＝米国データイースト・ピンボール社製の第二弾となるもの。秘密諜報部員の活躍がテーマで、疾走する車上での銃撃戦を描いたバックガラスを採用。⑤「レーザーウォー」＝同第一弾。

テクモ

新TVゲーム機を一機種披露。

TVゲーム機「シルクワーム」（新製品）＝戦争ゲームだが、ジェットヘリ（空中戦）かジープ（地上戦）のいずれかを選択して攻撃場面に移るのが特徴（内容的には二種類のゲームとなる）。二人同時プレイも可能で、この時は途中で二人の乗り物をチェンジできる。

なおもう一機種（名称未定）、参考出品する予定。

TVゲーム機キャビネット「サウンドラバ」も展示する。

シルクワーム

トーゴ

乗物機とアーケードゲーム機の新作を、それぞれ二機種発表する。

定置型乗物機①「パトカー」（新製品）＝子どもも二人、大人一人の三人乗りで、相互に会話ができるマイクを設置。レバーやスイッチなど遊べるパネル付き。

バッテリーカー②「ミニメロディーペット」（新製品）＝バックボタン、各部安全スイッチのぬいぐるみ式。二人乗り。

アーケードゲーム機③「覚えTEL」（新製品）＝数秒間表示される七ケタの番号を覚え、そのとおりダイヤルするという記憶力テスト。②「早押しマック」（新製品）＝表示の数だけボタンを押す。反射神経を試すもの。

ナムコ

新TVゲーム機数機種を発表する。

TVゲーム機①「ワールドスタジアム」（新製品）＝家庭用〝ファミスタ〟をグレードアップした〝システムI（旧87）〟第七弾。個性的で魅力あるプロ野球ゲーム。②「アサルト」（新製品）＝新〝システムII〟第一弾。昨秋AMショーで参考出品後、改良を加え完成。2本のレバーで背景画像を回転させながら攻撃するタンク戦。拡大、縮少、回転および通信機能装備。③「ベラボーマン」（新製品）＝キャラクターがジャンプを駆使しながら敵を倒していく痛快もの④「ファイナルラップ」（スタンダードタイプ）。

メダルゲーム機⑤「カーニバルII」の〝ファミスタ〟版（新製品）。

定置型乗物機⑥「おっきなショベルカー」＝同社〝おっきな乗り物シリーズ〃第二弾。

このほか各種景品類なども展示する。

アサルト

ワールドスタジアム

日邦産業

滑るゴーカートを中心にバッテリーカーを展示。ゴーカート①「スーパーエキサイティング・カート」＝安全重視の設計。バッテリーカー②「ル・マン」、③「オフロード」などを紹介する。

バリエ

子ども向けのアーケードゲーム機やメダルゲーム機を開発している同社は、その新作を紹介する。

メダルゲーム機①「一発君」（新製品）＝パチンコタイプのゲームで、音声も出る。このほか数機機（名称未定）を予定。

②〝カード払い出しディスペンサー〟（新製品）＝低価格をアピール。

富士リース

ミニレーシングカーおよびサーキットを紹介。

ミニチュアカーを走らせるHO（1／87）スケールのスロットレーシング「ミニレーシング・サーキット」（ニュータイプ、八人用）。またHOスケール用のモデルカーや各種パーツ類も展示。

フェイス

TVゲーム機を含むアーケードゲーム機、メダルゲーム機などを紹介。

アーケードゲーム機①「アームチャンプ」（大平技研製、新製品）＝機械の手を握り腕相撲を行なうもの。

TVゲーム機②「アルバトロス」（同）。

メダルゲーム機③「ダイダマン」（サンワイズ製）、④「トントン」（太陽自動機製）。

また米国ダイナモ社製プールテーブルも展示。

ホープ

新作の乗物機五機種とアーケードゲーム機一機種を発表し、旺盛な開発意欲をアピールする。

定置型乗物機①「スーパーサイドカー」（新製品）＝二人乗り木馬〝KDEシリーズ〟で、スピード感あふれるデザイン。②「時計のおうち」（新製品）＝〝KDJシリーズ〟。手前のハンドルを回すとディスプレイの時計の針が回り、ボタンで犬や猫の鳴き声と時報が鳴る。③「スーパーファントム」（新製品）＝ビッグサイズの三人乗り。操縦桿を手前に引くと上昇。ボタンで三種類の音声が出る。

定置回転式乗物機④（ビッグ・ベア」（新製品）＝子どもを乗せたクマのロボットが空を飛ぶ二人乗りで、下からかわいい動物たちが子どもたちを見上げている。音声も。

レール走行式乗物機⑤「ジャンボトレイン」（新製品）＝三百五十㍉ゲージでサイズは大きいが、回転半径は小さく、コンパクトなレイアウト可能。

アーケードゲーム機⑥「ドラねこパンチ」（新製品）＝穴から出てくるネズミを〝ドラねこ〟がパンチでノックアウトする。タイマー制で景品も払い出す。

真砂工業

定置型乗物機二機種に絞って出展する。

定置型乗物機①「スーパー消防車」＝五種類の消火作業のメッセージが出て、レバーやスイッチ類などを豊富にセットした四人乗り。②「二階バス」＝デラックスなデザインの四人乗り。

ミゼッティ工業

滑るゴーカートに絞って出展する。

ゴーカート「スキッドレーサー」＝二百㍍コースの滑るゴーカート〝スキッドレーシング〟用の一人乗りレーシングカー。衝撃吸収バンパー、アスファルトやコンクリート面でも適度な滑りの特殊タイヤ使用などが特徴。

友栄

アーケードゲーム機と小型乗物機などを出品。

アーケードゲーム機①「オウムくんのドレミファドン」＝ボールの弾き方によって異なるメロディーが出るパチンコ式。②「ジャンケンレース」。③「ひょうきんたぬき」。

クレーン機④「スペースクレーン」（三共製）＝宇宙ステーションがモデル。

乗物機⑤「サファリペット・ミニ」＝コンパクトな動物のぬいぐるみのバッテリーカー。

ローラートロン

TVゲーム機二機種と自動販売機を出品する。

TVゲーム機は、同社およびテクノスジャパン開発の新作を、それぞれ一機種紹介（いずれも名称未定）。

またオウムを配した玩具カプセルの自販機（外国製、名称未定）も展示する。

以上のほか**日本SC遊園協会（NSA）**、**日本娯楽機械オペレーター㈿（JOU）**の二団体と、本紙を含む出版関係四社が出展する。

AOUエキスポ88会場

3月2～3日 新宿NSビル展示ホール

大展示ホール

A－1 ㈱新声社
A－2 ㈱コインジャーナル
A－3 ㈱アミューズメント産業出版
A－4 アミューズメント通信社
A－5 ㈱関西精機製作所
A－6 ㈱岡本製作所
A－7 日本SC遊園協会
A－8 日本娯楽機械オペレーター協同組合
A－9 ㈱バリエ
A－10 ㈱エス・エヌ・ケイ
A－11 ㈱タイトー
A－12 ㈱トーゴ
A－13 ㈱カワクス
A－14 ㈱ジャレコ
A－15 データイースト㈱
A－16 ㈱ホープ
A－17 ㈱フェイス
A－18 真砂工業㈱
A－19 日邦産業㈱
A－20 ㈱ローラートロン
A－21 ㈱カプコン
A－22 シグマ商事㈱
A－23 コナミ㈱
A－24 アイレム販売㈱
A－25 ㈱富士リース
A－26 信水貿易㈱
A－27 朝日エンジニアリング㈱
A－28 ㈱タイガー娯楽
A－29 ㈱友栄
A－30 ㈲こまや製作所
A－31 ミゼッティ工業㈱
A－32 三和電子㈱

中展示ホール

B－1 ㈲サンワイズ
B－2 ㈱ジーエム商事
B－3 大森電気㈱
B－4 ㈱太陽自動機
B－5 ㈱エイブル・コーポレーション
B－6 ㈱ナムコ
B－7 テクモ㈱
B－8 サン電子㈱
B－9 ㈱セガ・エンタープライゼス
B－10 ㈱セイミツ商事
B－11 旭精工㈱

大展示ホール　中展示ホール　受付　エスカレーター　休憩コーナー　事務所　WC

88年冬季CES・米国家庭用はブーム化

任天堂NESは今年850万台普及が確実

日本の業務用メーカーも多く参入し　NES用ゲームソフトの供給に勢い

米国版「ファミコン」は、米国任天堂（本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）によって、「ニンテンドー・エンタテイメント・システム（NES）」として展開されているが、昨年の伸びは著しく、いよいよ米国で爆発的ブームになりつつある。そして、そのソフトを供給するカプコン、コナミ、SNK、タイトー、データイースト、テクモ、ジャレコ、サン電子、バンダイなど日本のメーカーにとっては、極めて重要な市場となりつつある。

これは冬季CES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）88でとくに目立った傾向となった。今年の冬季CESは昨年同様、ネバダ州ラスベガスのコンベンションセンターと周辺の三つのホテルを会場に、一月七日から四日間開かれ、千四百社以上が出展、会期中に十万三千五百四十名が登録入場した。この登録入場者は一般消費者（コンシューマー）ではなく、業者だけの数字である。CESはもともと家電機器ショーで、音響機器、ビデオ機器などが中心だが、家庭用TVゲーム機器市場にとっても最大のショーとなってきている。

会場は全部で七十六万平方ﾌｨｰﾄ（約七万六百平方ﾒｰﾄﾙ）で、うち今回最大の展示小間となったのは米国任天堂で千六百平方ﾒｰﾄﾙを占めた。同社の小間は、NESを中心に、米国任天堂と同社がNES用ソフトの供給を許諾したライセンシー（現在全部で二十三社に達する）のソフトが、それぞれのメーカーごとに披露されるというもの。米国に子会社を持つ日本のメーカー、例えば上述のメーカーのほか、米国のメーカーなどさまざまである。

米国での家庭用TVゲーム機市場は八二—八三年のピーク後、八五年には最低となり、その後また復活した。そのきっかけとなったのは他ならぬNESである。NESは八五年一月、ニューヨークなどで発売が開始され、八六年には本格出荷となり、八七年末までに累計で三百五十万台が販売された。とくに昨年末は品不足現象まで起っており、八八年中には五百万台を出荷、累計で八百五十万台に達するほどの勢いになる見込みである。

任天堂・貿易部の都鳥進一部長は、八八年中の五百万台という数字について、量販店やレップ（権威ある仲買人）の受注ベースに基づく数値だとしている。実質的には需要はこれを上回ることが予想されることから、一部には累計一千万台という強気の予測もされているほどで、いずれにせよ日本の「ファミコン」普及台数に、急速に迫りつつあることになる。

NESにはNES用のゲームカートリッジが必要だが、これは規格化されており、任天堂が自社ソフトを供給するだけでなく、各ソフトメーカーからのOEM（相手先ブランド生産）ソフトも多い。都鳥部長によると、すでに出荷ずみのソフトの累計は八七年末までで千九百万個、うち自社ソフト一千万個、OEMソフト九百万個であり、八八年中には三千万個（自社／OEMは半々）に達する、と見ている。

OEMソフトの供給条件は厳しい、と言われているが、何十万個と出荷される場合がしばしばあり、供給メーカーとしては軽視できない。こうしたなかで、コナミ、SNK、タイトー、テクモなどの健闘が目立つ、と言われている。バリー・ミッドウェー社のゲームをこなすサン電子もよく努力している、とされている。テクノスジャパンは今回、米国のトレードウエスト社にNES用「ダブルドラゴン」を許諾して話題になった。

これらのOEMソフトの注文、売れゆきは、すべて業務用での実績が基礎になりつつある。このことは日本の市場でも似たようなことが言えるが、業務用でヒットしたものは家庭用でもいける、と見なされる傾向があるからだ。これはほとんどの場合当てはまるが、必ずしも当てはまらない場合もある。なお、米国市場ではシアーズ・ローバックなどの量販店や、前述のレップがこれらの発注を決定するわけだが、従来と異なり供給メーカーとの意思疎通もかなり円滑になってきている、とのこと。

家庭用アタリ、セガ社も内容的にはNESに匹敵

米国の業界誌「リプレイ」二月号で、エディ・アドラム社主はこのCESを訪れ、特集記事を作っている。かれの見るところでは、家庭用米国市場のシェア（市場占有率）は、任天堂のNESが八〇%で、残り二〇%をセガ社「マスターシステム」と（アタリゲームズ社とは別会社の）アタリ社製品などで分け合っていることになる。実際の普及、使用台数は結局わからないが、アドラム氏の観測はほぼ妥当なところと見なされている。

同誌ではまた、昨年の十一月号でマーカス・ウェッブ氏（同氏はこの一月から編集長に昇格した）が、米国の家庭用TVゲーム機市場について詳しくリポートしている（これらの記事をぜひ原文で読むことをお薦めしたいと思う）。十一月号の段階では、NESが約三百万台、アタリ社製が約百万台、そしてセガ社製が約四十万台、それぞれ出荷されたことになっている（ゲームカートリッジは約二千万個という見込み数字である）。米国任天堂のNESが圧倒的な勢いであるのは、もはや疑いのない事実と見られている。

アタリ社については説明が必要と思われる。家庭用ゲーム機器を担当するアタリ社と、業務用ゲーム機を担当するアタリゲームズ社は一九八四年七月に分割され、前者は「アタリ・コープ」としてジャック・トラミエル氏（コモドール・インターナショナル社の元社長）に買いとられた。後者は八五年二月に、ナムコがその経営権を取得した。両社は以後、まったく別会社となっている。

家庭用のアタリ社が展開してきているのは、2600システム、7800プロシステム、XEゲームシステムの三種類であり、最も新しいXEでは操作用のジョイスティックとは別に、キーボードが付いている。同社のソフトは多く、昨年末には新たに三十ゲーム追加されている。

セガ社は米国セガ社の家庭用部門が担当、八六年九月以来、「マスターシステム」（日本のセガ社「マークIII」に相当するが、デザインなど異なる）を展開してきている。そのソフトも次第に充実してきており、八八年夏までには六五—七五ゲームに達すると見られている。これらアタリ社製、セガ社製はいずれもNESに匹敵するハードを持っている、とされている。

NESを中心に米国家庭用TVゲーム市場が次第に拡大していくのに伴ない、業務用のオペレーターたちは家庭用の普及のためオペレーション収入が減少するのではないかと心配する傾向がある（この点では日本も同じだった）。しかし、それは杞憂に終わるようだ。むしろ家庭用の普及で、業務用が見直されるとの期待のほうが大きいのだ。

88年冬季CESで米国任天堂の小間のようす（ソフトメーカー含む）

88年冬季CESにて、左上の写真は（左から）SNKの川崎社長、米国SNKのリンダ部長、ポール・ジェイコブ社長、ダイアナさん。下の写真は（左から）米国テクモの仲田副社長、テクモの長田部長、中村課長。業務用「テクモボウル」を参考出品した

■高性能で、コンパクトな設計の業務用21型カラーモニターです。■高解像度画面を使用し、歌詞も鮮やかに、そしてシャープに再現。

COIN UNIT　■セレクトレイトシステム対応のコインタイマー内蔵です。■有料／無料の選択可能で、有料の場合は、一曲200円/3段階(2000・2200・2500円)コインタイマーのいずれか選択が可能です。DISC SOFT　■各レコード会社の管理楽曲を中心に映像と共に再構成しました。■全26タイトル・30曲入の濃縮版ソフトです。

TD-S ■セパレートタイプであったコントローラーと一体化して、充実の薄型ディスクプレーヤーです。■「唄い直し」「ランダムアクセス」等の多彩な機能を搭載しました。■スリーステップスタート方式採用の15チャプター対応です。PALSE-NEO　■120W+120Wのハイパワープリメインアンプです。

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したＶＨＤビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT TD-S

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

株式会社 ティ アンド エム

〒534 大阪市都島区中野町４丁目８－10
TEL(06)356-0467㈹　FAX(06)356-1257

東京支社	〒106	東京都港区六本木1丁目5-10	☎(03) 582-9671㈹
福岡支社	〒612	福岡市博多区博多駅東3丁目13-21	☎(092)481-0235㈹
東営業所	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6057㈹
堺営業所	〒590	堺市櫛屋町東1丁1-1	☎(0722)23-7186㈹
札幌営業所	〒064	札幌市中央区南五条西2丁目	☎(011)531-8188㈹
D.C.センター	〒577	東大阪市楠根2丁目80	☎(06) 744-6058㈹

PADDLE MANIA
パドルマニア

ルールは簡単！

- 決められた時間内に相手ゴールに多くボールを入れた方が勝ちです。
- コンピューター対戦の場合、コートによって相手を倒す事が得点になるコートもあります。

コートは今、大パニック

弾丸スマッシュをたたきこめ！

★コンピューター対戦は2人同時プレーができます！
★人間対戦は最高4人までプレーできます！

コンピューター対戦はこの9人が相手だ！

マリームと対戦！
バレーボールと対戦！
ランドルと対戦！
スモウと対戦！
ナグルワケルワと対戦！
サーファーと対戦！
マッケンナーと対戦！
シンクロナイズドスイミングと対戦！
バッカーと対戦！

人間対戦のコートも5面の中から選べる！

SNK
SNK GROUP
SNK CORPORATION

株式会社 エス・エヌ・ケイ

大阪本社　〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル602号 TEL.(06)338-7007㈹ FAX(06)338-7150
東京支社　〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.(03)865-9431㈹ FAX(03)865-9437

ROOM ＃602, MARUMAN BLDG., 14-10, TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN,
PHONE:06(338)7007 FAX:06(338)7150 TELEX:523 6785 SNKCOJ.

DB会合で製品発表

データイーストUSAがフリッパー2作目など

米国のデータイーストUSA社（本社カリフォルニア州サンノゼ、ロバート・ロイド社長）では一月二十一－二十二日、シカゴ郊外のオヘア・ヒルトンホテルでディストリビューター会合を開き、集まった米国・カナダの五十三社のディストリビューターに対し、新製品三点を披露した。

初日に紹介されたのはTVゲーム機二点で、ひとつはデータイーストが開発し日本で発売ずみの「サイコニクス・オスカー」、もうひとつはアイレム販売が開発し日本で未発売の「ビジランテ」。後者はアイレムから（北米市場に関して）独占的販売権つきで許諾を得ているもの。これら二点ともアップライト完成品または基板キットで、一月二十六日に北米市場で発売になった。なおこの日は、四年前から恒例化しているディストリビューターとの意見交換が行なわれた。

2作目ともにスターン氏（左）とロイド社長

二日目にはデータイースト・ピンボール社（シカゴ郊外のメルローズ・パークにある。ゲーリー・スターン副社長）の開発したフリッパーの二作目、「シークレット・サービス」が披露された。これは一作目の「レーザーウォー」が世界的なヒット作となったのを受けて、さらに期待を込めて開発されたもの。開発担当者のジョー・カミンコウ氏が主な特徴など、ディストリビューターに説明した。これはソ連のKGB本部、米国の大統領府（ホワイトハウス）などを舞台にした国際スパイ・テーマのフリッパーで、マルチボール、デジタル・ステレオ方式のもの。前評判も上々とのこと。

同フリッパーは二月上旬にサンプル出荷され、日本とヨーロッパにも送られる。同社のロイド社長は、「今年はたった二ヵ月間でTVゲーム機を売り切り、欧米そして日本からの注文を受けて夏まで『シークレット・サービス』を売り続けることになった。当社としては業務用、家庭用ともに今年は素晴しいスタートとなった」と語っている。

いずれもデータイーストUSAのDB会合にて。上の写真は「シークレット・サービス」を説明するジョー・カミンコウ氏（中央）

フロリダのディズニーワールドに

MGMスタジオ建設中

エプコットに続く第3段階プロジェクトとして

ザ・ウォルト・ディズニー社（本社カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）では、フロリダ州オーランドにあるディズニーワールドが開発第三段階に入っていることを明らかにした。これは①「マジックキングダム」、②「エプコットセンター」、に続く、第三段階の大プロジェクトを意味しており、その中心となるのは③「ディズニー・MGMスタジオ」（一九八九年上旬オープンの予定）だとされている。

遊園地としては世界で最大規模を誇るディズニーワールドは、昨年一年間で約二千六百万人（前年比八・七五％増）が入園しており、これは他のどんな恒常的遊園地よりもケタはずれに大きい数字となっている。ディズニー社はこのほか、カリフォルニア州アナハイムのディズニーランドも経営している。その入場者数は約千三百五十万人（前年比八・〇％増）で、この二つだけで米国の遊園地の一位と二位を独占しているほど。しかもフランチャイズ方式の日本での東京ディズニーランドがあり、世界的に見るといかに多くの人を集めているかわかる。

その核となるのがフロリダのディズニーワールドで、しかもその内容をさらに大きく増しつつあることになる。目下建設中の「ディズニー・MGMスタジオ」は約五十四万平方㍍の広さで、その中に本物の映画スタジオが収まり、実際に映画を作るだけでなく、それをゲストが一緒になって見て回るスタジオツアーが用意される。有線TV用に、特別に製作されるディズニー・チャンネルという名の番組も、このスタジオで作られる予定だ。

このスタジオにはいろいろな企画が盛り込まれており、そのひとつに現在ディズニーランドにある「スターツアーズ」を九〇年にはこのスタジオに移す（実際には同じものをもうひとつ作る）ことになっている。

計画はいずれも着々と進んでいるが、それとは別に、エプコットセンター内のホテル建設が注目される。これはエプコットセンター内のワールドショーケース（西側）に、約二千三百室のリゾートホテルを建設するというもので、つい先日（一月二十八日）発表されたばかりである。

ディズニーワールド内のホテルはすでにいくつかあるが、まだ不足気味で、建設中のカリビアン・ビーチ・リゾートが八九年に予定されており、グランド・フロリダリアンホテルは今年八月から予約可能になる、とのこと。究極のアミューズメント空間をめざして、ディズニーワールドは将来にわたって、建設が続けられている。

ニューヨーク州でフリッパーの

フリープレイ解禁

昔の賭博が長年にわたりAM束縛

昨年十一月一日、ニューヨーク州でフリッパーのフリープレイ（エキストラなど）がやっと解禁になった。これは同州の法律（米国では州法が重要な働きをする）のうち、ポーカーゲームを禁じる州法の付則の形で行なわれたもの。

日本側から見ると奇妙な話だが、米国でピンボール（フリッパーが付いたのは一九四七年で、それまでは単にピンボールと分類される）は三〇年代のブームとともに、遊技の結果現金を支払うというペイアウト式のギャンブルマシンへと姿を変え、それ以後長年にわたって各州で禁じられてきた、という経過がある。七六年六月にニューヨーク市で、七七年一月にシカゴ市で解禁されて、やっとフリッパー・ピンボールは米国で解放されたのである。フリッパーが賭博に使用されなくなって久しいが、賭博機のらく印はそれほど長く残っていた。このためニューヨーク州ではフリッパープレイが自由でも、最近までフリープレイは許されていなかった。

賭博遊技はAMゲームの敵であれ、まず味方になることはないことを、歴史は教えている。

AMゲーム機市場 販促で着実に拡大

ギャンブル機の混在する西独ロケでは 18歳未満の入場を許さない厳しい状況

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、メアリー・オープンショー】 西独IMAは欧州におけるどのショーとも異なる点がある。まず、自動販売機と同様に、あらゆる種類のギャンブル機、AMゲーム機などが出品され、これらの付属パーツや内蔵される新技術も披露されるが、遊園地用の乗物などは出品されない（小型乗物機は出品される。遊園施設は同時期に同じフランクフルト・メッセで開かれた「インターシャウ88」に出品された）。

IMAの性格は、業界の変化とともに変わりつつある。そのひとつの傾向として、激しい競争を挙げることができる。西独の大手業者が自分の小間に来場者を引きつける方法は、とにかく客をもてなすことである。コーヒー、ビールなどの飲物とスナックだけでなく、アトラクションが行なわれる。トップクラスの歌手やサウンド・グループが招かれて歌い、演奏し、それを間近に見ようとする人であふれかえる。これは新しいプロモーション・システムだ、と言うことができる。

西独ロタミント

西独市場は、いくつかの問題点があるが、全体としては順調に発展してきている。問題点というのには、例えば、十八歳未満の者は親またはそれに代わる大人に伴われていようとゲーム場に入場することができない、というのがある。西独では十六歳以上の者ならだれでも結婚できるのだが、結婚していてもゲーム場には入ることが許されないのだ。

こういう状況にもかかわらず、業界全体は好調である。ギャンブル機（西独で代表的なものに、いわゆるロタミント型、回転盤式スロットマシンがある）は、厳しい法律による管理の下で、全国に普及している。しかし、ギャンブル機に対する人気は次第に薄れつつあり、一方AMゲーム機に対する人気が着実に高まりつつある、というのが私の印象である。あらゆる最新の西独市場向けギャンブル機が出品されていたが、これらは結局西独のオペレーターの関心しか引かない。それらの機械の開発、製造はそれなりによく出来たものであるが、形式、アイデアともに、西独以外の業者にとっては関心を引くものではないのである。

AMゲーム機は

AMゲーム機は、ギャンブル機とは事情が異なる。一般的に、優秀なゲーム機は国際的にもヒットする。その一例は、セガ社の「サンダーブレード」であり、どこの国でも大ヒットしている。出品したのはノバ社（ガーゼルマン・グループのひとつ）で、同社のハンス・ローゼンツバイク社長は、アタリ・ゲームズ社の「ブラステロイド」と関西精機製作所の「トップシューター」が好調だ、と語っている。同氏はウィリアムズ社の最新フリッパー「スペース・ステーション」に大変力を入れていた。しかしヨーロッパではフリッパー市場が好調なことから、優秀な機種を仕上げるメーカーが現われてきている。

バリー・ウルフ社のハンス・クロス社長は、同社のだれもが、現在は品質が最も求められていることを知っている、と述べている。米国バリー・ミッドウェー社の最新フリッパー「ロースト・ワールド」は、同社の小間でかなりの注目を集めた。クロス氏は、精巧な開発が成功の秘密だと強調していた。バリー・ミッドウェー社のTVゲーム機「ジノフォーブ」もいける、と同氏は見ている。バリー・ウルフ社の小間にはこれら以外にも、魅力的なものがあった。それは腕相撲をする「ザ・グラッパー」で、人気を集めていた。力持ちの男性がデモンストレーションして見せ、上手なプロモーションが販売を促進することを示していた。

ADP社は、西独の大手（ガーゼルマン）グループの中心的な会社で、データイーストの「シークレット・サービス」（欧州で初出品）など評価の高いフリッパーを出品した。同社の貿易課長、ウォルガンク・チューリー氏は、データイーストのフリッパーが市場に与えた衝撃は大きかったと語っている。同社ではまた、スポーツをテーマとするゲーム機、とくに実際にスポーツ性のあるものに興味が移りつつある。ADP社では現在、英国ライリー社のスヌーカー・テーブルも扱っている。チューリー氏は、スヌーカーについて「まだ本当の意味のアマチュアスポーツになっていないが、将来そうなることが望まれている。ひょっとすればオリンピック競技になるかも知れないほどだ」と説明していた。西独のスヌーカー第一人者であるマイク・ヘンソン氏が、同社の小間でデモンストレーションしていた。

左上の写真はセガ社「サンダーブレード」に挑戦するノバ社のハンス・ローゼンツバイク社長（中央）、左下の写真はコナミ社の小間にて（左から）ピエルム氏、ペーター・シッペ氏

タイトー「ウルフ」

NSM／ローエン社は、別のスポーツ・ゲーム機を流行させたことで知られている。つまり米国のバレイ社製「ロイヤル」ダーツ機で、これは大成功を収めたエレクトロ・ダーツゲーム機である。この成功は、数多くのリーグを設立したり援助したりした、同社の精力的なプロモーションに負うところが大きい。エレクトロ・ダーツを用いるさまざまなアトラクションが、同社の小間で繰り広げられ、オペレーターたちはこのゲームの持つあらゆる可能性を知ることができた。NSM／ローエン社のユーリッヒ・シュルツ社長は、同氏がトップとなって同社内で開発中の新しい方針について説明した。

この新方針というのは、顧客に対する一般的なサービスを拡充させ、組織化を図る、ということである。NSM社は実際にはそのジュークボックスで世界的に有名なメーカーであり、この分野はさらに継続される。同社の最新のCDおよびCD以外のジュークボックスがひときわ目立っていた。ローエン社（同グループのディストリビューター部門）は西独で、プリミア（ゴットリーブ）・フリッパーを扱っており、最新機「ダイアモンドレディ」を出品した。

西独に子会社を持つ日本のコナミ社は独自に出展し、同社の最新ゲーム機を残らず披露した。ヨーロッパ・コナミ（ロンドン）の副支配人、リチャード・ダン氏と、西独支店長のペーター・フォン・シッペ氏はともに、コナミにとってIMA88は大成功だった、と語っている。

タイトーのTVゲーム機「オペレーション・ウルフ」は、IMA88の会場では出品されず、プライベートな場所で披露された。これは、西独の政府当局がこの種の（戦争をテーマとした）ゲーム機について神経をとがらせているため、である。タイトー製品のディストリビューターであるノバ社が、このため特別に披露する機会を作った。

このショーでは、古典的なゲーム機具が独自の地位を保っている。そのひとつに、ヨーロッパに販売網を持つバレイ社が出品した、プールテーブルに熱中させるための「スポバッグ」がある。また古くからある西独のオートマテンバウ・フォルスター社は、同社の一連のフースボール（いわゆるヤキトリ）テーブルとビリヤードを出品したが、これらはもう何年も製造されてきているものである。これらのゲーム機具の市場は、決してすたれることがない。それはいつの時代でも親しまれるからである。もしこれらがもっと上手にプロモートされるなら、売上げが伸びることだろう。そしてプロモーションは、オペレーションの現場で次第に開始されつつある。

払出しなし遊技

IMAでの外国からの多数の出展社のうち、フィンランドのラハ社について、ここで触れないわけにはいかないだろう。フィンランドでは、硬貨作動式機械の経営は、同社が独占しているのである。そして同社は別に、独自のギャンブル機を製造しており、必要とされる外国のカジノへ向けて輸出しようと計画している。ラハ社はこれらのギャンブル機にレイ（RAY）というブランド名を付け、大々的に展示した。出品機のなかには、同社の古いエレメカ式のもので、場所によっては今も使われている機種をもとにした、最新式のものがあった（いずれもTVスロットマシンを意味している）。

今日、ヨーロッパで興味ある傾向は、ギャンブル機によく似ているが実際には何も払い出さないという、そういう遊技機への流れである。英国のバークレスト社が開発した「ブラックジャック」という名の機種が、同社の西独でのディストリビューターであるバルベラー・オートマテン社から出品されており、他にもいくつかそういう例が見受けられた。

技術革新はIMAでも重要な見ものである。ハンタレックス社は、一連の同社TVモニターとともに、同社の新製品「マスタービデオ2.0」を披露した。この有名なイタリアのメーカーは西独に子会社を設けている。

英国のコインコントロール社はコインメカ専門のメーカーで、同社も西独に子会社を持っている。同社の最新機器はこの子会社の小間において、すべて見ることができる。同社は急速な発達を見せており、このほどスペインにも子会社を設立し、スペインのメーカーにもこれらの機器を供給している。

IMA88には見るべきものがたくさんあった。ここで紹介したのは、そのごく一部分でしかない。

解説 西独のIMAは、AM機と自販機のメーカー協会であるVDAI（フェアバント・デア・ドイティッシェン・オートマテンインダストリー、会長ポール・ガーゼルマン氏）が実質上主催し、展示会専門会社のヘックマン社が運営しているもの。西独市場では現在、ギャンブル機十八万二千台、AM機二十三万二千六百台となっている。AM機のうちTVゲーム機は五万七千百台、フリッパーは六万四百台で、TVゲーム機の伸びが注目される。

ima
27.-30. Januar 1988
Frankfurt/Main Messegelände
HALLE 5

左上の写真はカナダ製「ザ・グラッパー」（左）とバリー・ウルフ社のハンス・クロス社長（中央）、左下の写真はNSM／ローエン社の小間で繰り広げられたアトラクションのもよう

右上の写真は英国ライリー社のハインズ氏（左）と模範プレイをするマイク・ヘンソン氏。右下の写真は英国コインコントロール社のペリス社長（右）とスペインのホリスコット支社長

話題のマシン

2本のレバー操作でロープを張り

天使を高く上げ

セガ社「エンゼル・キッズ」基板

エンゼル・キッズ

トランポリン式に天使がどんどん空高く舞い上がっていくという内容のTVゲーム機「エンゼル・キッズ」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から二月下旬発売となる。

これは二人の天使がロープを張ったり緩めたりして、もう一人の天使を空に放り上げ、空中の風船を取りながら、最上部のゴールまで進むゲームで、メルヘン調のコミカルなもの。

操作は二本の八方向レバーのみで、各レバーに対応した天使を動かし、トランポリンのようにも う一人の天使をうまく上へ弾き飛ばす。飛ばすごとに上空への飛距離が増していき、上空でのようすは画面上半分が分離して表示される（上昇中はタテスクロール）。風船を取ると、上昇速度が速くなるなどのパワーアップが得られる。ゴールまでの全体図と上昇距離の程度、風船の位置などは画面右端に示されている。ロープの張りぐあいや二人の天使の位置により、上昇方向や飛距離をコントロールできるが、これは少しテクニックを要する。なお上昇の途中で、カラスや仙人などが邪魔をするので注意。落下してくる天使を受けそこなうと一人アウト。三人アウトでゲーム終了だが、風船を取るごとに得点が増し、一定得点以上で一人追加となる。ゴールまで到達すれば一ステージクリア。"ジャックと豆の木"の木や、お風呂屋さんの煙突などに沿って上昇する場面など、見ていても楽しい。基板キット販売のみでOP価格九万八千円。

大きなボール弾くアーケード機

動物たちの野球

こまやから「ビッグボール」

動物たちの野球をテーマにしたアーケードゲーム機「ビッグボール」が、㈲こまや製作所（本社神戸市、田中弘社長）から発売となっている。

これはパチンコ式ゲームで、盤面にはいろいろな動物たちがバットやグローブを持って、野球をしているようすが描かれている。ボールが大きなことが特徴で、直径約五㌢の硬質ビニール製のものを使用。

レバーを手前に倒して離すとボールが弾かれ、盤面上部から太いピンをくぐり抜けながら落ちてくる。下部にブタ、パンダ、ウサギがグローブを持って構えたイラストの三つの穴があり、三つ全部にボールが入ると、景品が払い出される。穴に入るごとにランプが点灯。また一ゲームで五回の挑戦ができる（残り回数は最下部に表示）。ボールは一個で循環式。定価四十二万円。

ビッグボール

遊具「メルヘンボックス」

遊びを組合わせ

タスコの乗物「4WDバギー」も

さまざまな遊具を組合わせたアスレチック要素のある「メルヘンボックス」と定置型乗物機「4WDバギー」が、㈱タスコ（本社東京、上原義和社長）から発売となっている。

「メルヘンボックス」は、木製の枠の中に無数のボールで遊ぶ「ボールプール」、転がって楽しむ「人間ローラー」、網状の縄のはしごで上ったり降りたりする「プレイネット」、テント製の坂になったトンネルを滑り降りる「ファアファアスロープ」、飛んだり跳ねたりできるエアーアクション遊具などを組合わせて設置したもの。大きさは標準仕様で五・四×五・四×三・八㍍で、屋内でも使用できるコンパクトサイズ。注文に応じていろいろ組替え可能。受注販売で標準セット価格六百八十万円。

メルヘンボックス

定置型乗物機「4WDバギー」は、同社「4WDサファリ」をバージョンアップし、デザインも一新したもの。運転席が高く、乗降は踏み台を使うが、ジープに乗った感覚が味わえる。ボディーは青を基調に白、黄をあしらった配色。タイヤが大きく迫力がある。動きはローリングで、作動時間切り替え可能。前に二人、後ろ二人の子ども四人乗りで定価八十四万円。

4WDバギー

乗降の安全考慮

トーゴの定置型乗物「F—1」

定置型乗物機「F—1」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から二月上旬発売となった。

これは同名レール走行式乗物機（本紙第319号本欄参照）の乗り物部分を定置型に採用したもので、デザインは同じだが、配色を少し変えてある。

下台のサイズが大きく、乗降の時の安全面が考慮されている。レーシングカーが映えるよう、下台は濃いブルーになっている。作動中に走行音とメロディーが流れる。またクラクションも鳴る。作動時間は九十秒（切り替え可能）。一人乗りで定価六十三万円。

F－1

話題のマシン

マルチ3画面TVゲーム機第2弾

サイボーグ忍者

タイトー「ニンジャウォーリアーズ」基板

"サイボーグ忍者"の戦いをテーマとしたTVゲーム機「ニンジャウォーリアーズ」が、㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）から二月下旬発売となる。

これは同社「ダライアス」のキャビネットを使用するもので、連続した横三画面による大スクリーン採用TVゲーム機。

ニンジャウォーリアーズ

魔力による独裁政治を行なう魔王"バングラー"を倒すため、革命派が作ったサイボーグ"ニンジャ"と"クノイチ"（二人同時プレイで操作）が活躍するというストーリー。リアルなアニメーション画像と大小のキャラクターの細やかな動きなどを特徴としている。画面はプレイヤーの動きに従ってヨコスクロールする。八方向レバーで移動、ジャンプ、しゃがみを行ない、二つのボタンで短剣と手裏剣を投げる。

ナイフや銃で襲ってくる敵兵、飛んでくるムササビ忍者、忍犬などを倒しながら画面右方向へ進んでいく。手裏剣は数に制限があるが、ラウンドクリアで補給される。全部で六ラウンドあり、各ラウンドは一定距離進むと現れるゲートに入るとクリア。背景はスラム街、軍事基地、ビル街などが展開し、三画面にわたるジェット機や戦車など巨大なキャラクターは迫力がある。ゲームはライフゲージ制で、敵の攻撃を受けるごとに減っていき、ゼロになるとゲーム終了。ダメージを受けるごとに体の表皮がはがれていき、中からメカニックなサイボーグが現れるなど、意外な場面が多彩に盛り込まれている。なおパワーアップやアイテムの概念は採用されておらず、シンプルなのも特徴のひとつ。改造用基板販売のみでOP価格三十五万円。

家庭用を業務用にレベルアップ

目覚めた吸血鬼

コナミから「悪魔城ドラキュラ」基板

魔王との戦いを内容としたTVゲーム機「悪魔城ドラキュラ」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から二月二十二日発売となった。

これはMSX用およびファミコン用の同名ソフトを業務用にしたもので、内容はほぼ同じだが、グラフィックの鮮明さを増し、またパワーアップの種類を豊富にしている。

ストーリーはドラキュラが邪教徒の血の儀式によって眠りから覚め、主人公"シモン"とその妻となるべき"セレナ"との結婚式の最中、妻をさらってしまったため、妻を救うべく悪魔城へと向かう、という内容。四方向レバー、攻撃とジャンプと二つのボタンを操作。画面はヨコスクロールで六ステージ構成。

悪魔城ドラキュラ

墓場、洞窟、城内と展開。敵を倒すとハートが飛び出し、これを取るとパワーアップアイテムによる攻撃回数が増す。アイテムは一定数の敵を倒すと現れ、ダイナマイト、ブーメラン、十字架、ムチ、剣などが使える。タイマー内にステージをクリアしないと一人アウト。また攻撃を受けたり武器の使用で減っていくエネルギーがゼロになるとアウト。持ち人数がなくなるとゲーム終了。恐怖を誘う効果音も特徴的。基板販売のみでOP価格十二万八千円。

ポルシェ959

ホープのバッテリーカー

バッテリーカー「チビッコポルシェ959」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から発売となっている。

同機はスポーツカーのポルシェをモデルにしたもので、ボディーの色彩の基調が赤と青の二種類ある。一人乗りで、ハンドルが中央に設置してあり、全体にスマートなデザインとなっており、大きさもコンパクトに仕上げてある。作動時間は九十秒（切り替え可能）で、作動中に擬音やクラクションを鳴らすことができる。走行速度は毎時三・五または二・五㌔のいずれかに切り替えが可能。定価四十四万円。

チビッコポルシェ959

オウム配したアーケード機

ボール弾き演奏

友栄から「ドレミファドン」

㈱友栄（本社東京、内田博社長）から、アーケードゲーム機「オウムくんのドレミファドン」が発売となっている。

これはボックス内中央にオウムがいて、左右にそれぞれ十四個のランプを設置。硬貨投入で右側ランプが点滅して止まる（一ヵ所から四ヵ所）。次にパチンコでボールを弾くと、オウムの周りのレールを回り、途中にあるセンサーを通るごとにメロディーが演奏され、左側のランプが下から順に点灯し、最後に点灯したランプと同じ位置に、右側のランプが点灯していれば景品が払い出される。リズムに合わせてオウムが口を開ける。電取対象外。定価四十八万円。

オウムくんのドレミファドン

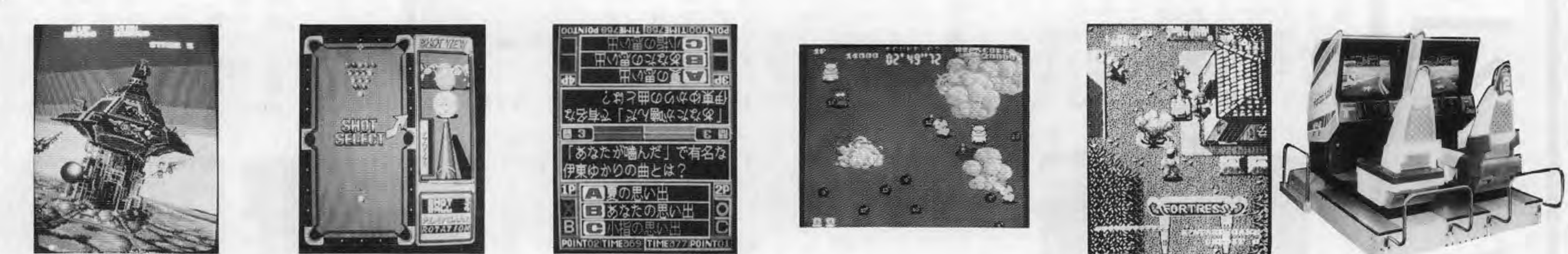
総目録

No.51

本紙「話題のマシン」でとりあげた総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❹乗物機、❺その他に分類、それぞれ掲載順としました。社名のうしろの番号は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については画面の写真だけにしました。

ビクトリー
米国プリミア社製フリッパー。Ｆ－１レースがテーマ。迫力ある爆音が出る。プレイフィールドは合成樹脂加工。ＯＰ価格48万7千５百円。【タイトー】No.324

アリーナ
米国プリミア社製フリッパー。勇士が怪獣と戦う闘技場がテーマ。円形迷路状の別個のエリアがあるのが特徴。ＯＰ価格48万7千５百円。【タイトー】No.323

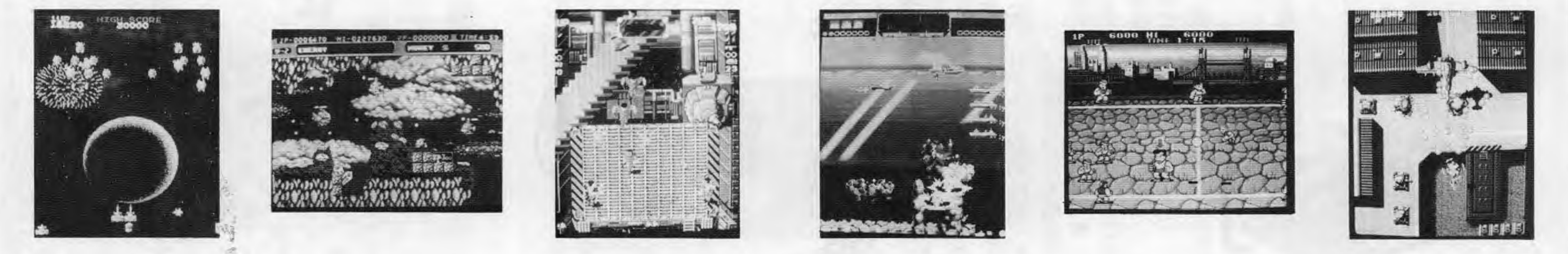
レーザー・ウォー
米国データイースト・ピンボール社初のフリッパー。宇宙基地での戦いがテーマ。ステレオ音響の音声合成を採用。ＯＰ価格53万円。【データイースト】No.323

エー・ジャックス
ＴＶ空中戦争ゲーム機。場面によりスクロール方向が異なり、ヘリまたは戦闘機で敵機を撃破する。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【コナミ】No.322

ザ・ハスラー
ＴＶビリヤードゲーム機。ナインボールとローテーションを選択。基板販売でＯＰ価格９万８千円。改造用ＲＯＭ販売で５万５千円。【コナミ】No.322

対戦クイズ・ハイホー 2
同社２人用「ハイホー」の内容をアップさせ、４人同時プレイにしたもの。クイズにゲーム３種追加。基板販売のみでＯＰ価格15万８千円。【日本物産】No.322

ぶたさん
コミカルなブタが爆弾を投げ合うというＴＶゲーム機。たくさんのブタが登場。２人同時対戦も可能。基板販売のみでＯＰ価格９万８千円。【ジャレコ】No.322

ゲバラ
独裁政権打倒の戦いがテーマ。２人同時プレイ。大きくてリアルな戦士が発射または戦車に乗って攻撃。基板販売のみでＯＰ価格15万８千円。【ＳＮＫ】No.322

ファイナルラップ（デラックスタイプ）
８台まで接続し、プレイヤー同士でカーレースを展開。シートが動く。２台セット販売でＯＰ価格188万円。【ナムコ】No.322

ギャラガ 88
同社「ギャラガ」のグレードアップ版で"システム87"第６弾。新フィーチャー採用。基板ＯＰ価格13万８千円・改造用ＲＯＭ価格５万３千円。【ナムコ】No.323

Mr.ＨＥＬＩの大冒険
コミカルなヘリコプターの戦いを内容としたＴＶゲーム機。メカ的なモグラやイモムシなども登場。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【アイレム】No.323

ヘビーバレル
火炎放射器、ライフル、マシンガンを駆使し敵兵を倒していくＴＶゲーム。２人同時プレイも。基板販売のみでＯＰ価格15万８千円。【データイースト】No.323

ザ・ディープ
海上から潜水艦を爆破していくＴＶゲーム機。２人同時プレイ。２つのボタンで前後に爆雷投下。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【ウッドプレイス】No.322

熱血高校ドッジボール
ドッジボール大会がテーマのＴＶゲーム機。全国大会を経て世界５ヵ国のチームと対戦。基板販売のみでＯＰ価格13万８千円。【テクノス／タイトー】No.322

究極タイガー
戦闘ヘリが敵のヘリや戦車、ボートなどを撃破していくＴＶゲーム機。発射の威力が10段階にアップ。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円【タイトー】No.322

テクモボウル
４人用アップライト型のＴＶアメフトゲーム機。２つのモニターによる大画面採用で、各選手の動きが一目でわかる。ＯＰ価格71万５千円。【テクモ】No.324

ポケットギャル
ＴＶビリヤードゲーム機。ローテーションを採用。２人対戦も可能。変化球を出すマッセも。基板販売のみでＯＰ価格８万８千円。【データイースト】No.324

子連れ狼
同名漫画およびテレビ映画を採用したＴＶゲーム機。子どもの"大五郎"も状況に応じて活躍する。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【日本物産】No.324

ソニックブーム
ジェット戦闘機によるＴＶ空中戦ゲーム機。"システム16"第14弾。基板キット販売でＯＰ価格13万８千円、ＲＯＭキットで５万８千円。【セガ社】No.324

ミュータントナイト
メカ怪獣を倒していくコミカルＴＶゲーム機。目玉を擬人化した主人公を操作。連続ジャンプを駆使。基板販売のみでＯＰ価格12万８千円。【ＵＰＬ】No.323

サンダーブレード（デラックスタイプ）
ジェットヘリによるゲリラ壊滅がテーマ。実際のヘリ同様の操作感覚。キャビネットは揺動式。ＯＰ価格78万円。【セガ社】No.322

話題のマシン

（第322号〜第325号）

ファイナルラップ（スタンダードタイプ）
同社同名機のシートを固定し、２人用（モニター２個）にしたもの。ゲーム内容は同じ。ＯＰ価格128万円。【ナムコ】No.325

ラビリンスランナー
王子が魔物から姫を救出するというＴＶゲーム機。ユニークなキャラクターと変化に富む場面構成。基板販売のみでＯＰ価格９万８千円。【コナミ】No.325

シューティングゾーン II
同社「シューティングゾーン」に、ガンゲーム以外のＴＶゲームを加え、操作部に銃とレバーを設置。ソフト５種付きでＯＰ価格23万４千円。【セガ社】No.325

ラッキートレイン
汽車を採用した定置型乗物機。硬貨投入で煙突に入った景品カプセルが必ず１個払い出される。軽快なメロディー付き。４人乗りで定価86万円。【ホープ】No.322

ワールドサッカー
サッカーのゴールキックを採用したアーケードゲーム機。音声指示に従ってボールをけると、キック力を表示。３回挑戦で終了。定価78万円。【トーゴ】No.324

ブルドーザー
２本のレバーでブルドーザーを操作し、景品を落とし口まで運んでいくというプライズマシン。タイマー制。メロディーも。ＯＰ価格39万円。【カプコン】No.325

ベースボール
野球採用アーケードゲーム機。２つのボタンでボールを転がし打つ。前方ホールに入れるかルーレットでヒット、アウトを決定。定価36万円。【こまや】No.324

パーフェクトボウル
ミニボウリングゲーム機。パネルとＴＶモニターに得点が表示され、終了後プリントアウト。レーン５ｍ型定価152万円、７ｍ型で158万円。【トーゴ】No.324

ＶＳファミリーテニス
同名ファミコンソフトを業務用にしたもの。プロ選手16人、試合方式３種、コート４種からそれぞれ選択。自社ロケ用のみで販売されない。【ナムコ】No.325

ＯＯＭ－８－３Ｓ
２個のスピーカー（ステレオ対応）を内蔵した２人用の新操作盤。右端にイヤホンジャックも付いている。定価９千８百円。【三和電子】No.325

サウンドラバ（エコノミータイプ）
同社同名ＴＶ機キャビネットの普及型。上部に２個の大型スピーカー設置。足乗せ付き。ＯＰ価格19万８千円。【テクモ】No.324

サウンドラバ（エクセルタイプ）
ＴＶゲーム機用ミディ型キャビネット。画面に囲いを設置。小型硬貨メカ採用。２人用26㌅型ＯＰ価格21万円。【テクモ】No.324

Ｋ－88チャレンジャー
戦車を採用した定置型乗物機。座席と一体になった砲塔部分が、ハンドルで左右に回転する。走行音付き。４人乗りで定価70万円。【加藤工業】No.325

キャンディラッコ
ラッコ採用の定置型乗物機。点滅ランプを指定個所で止める（ボタン）と景品が払い出される（ペイアウト率調整可能）。２人乗りで定価98万円。【タスコ】No.325

おっきなゾウさん
同社定置型"おっきな乗り物シリーズ"第１弾。叩ける太鼓付き。動物の鳴き声、音声、ジャングル音などが出る。４人乗りで定価135万円。【ナムコ】No.323

総目録索引

No.44 **第295号**（61年11月１日） **掲載** 第289号（61年８月１日）〜第293号（61年10月１日）

No.45 **第299号**（62年１月１日） **掲載** 第294号（61年10月15日）〜第298号（61年12月15日）

No.46 **第304号**（62年３月15日） **掲載** 第299号（62年１月１日）〜第302号（62年２月15日）

No.47 **第308号**（62年５月15日） **掲載** 第303号（62年３月１日）〜第307号（62年５月１日）

No.48 **第312号**（62年７月15日） **掲載** 第308号（62年５月15日）〜第311号（62年７月１日）

No.49 **第317号**（62年10月１日） **掲載** 第312号（62年７月15日）〜第316号（62年９月15日）

No.50 **第323号**（63年１月１日） **掲載** 第317号（62年10月１日）〜第321号（62年12月１日）

ＯＢＳ
押しボタン。ボタンの頭が飛び出したり、引っ込んだまま上がってこないなどの問題を改善。差し込み式とネジ式があり各定価290円。【三和電子】No.325

世紀末 ③

山川萬里

冬の日曜日には、ゆっくり寝る。つい蒲団から出るのを遅らして、うとうとしてるうちに軀が痛くなってくる。でも蒲団の中で木枯しが吹きすさぶ音をじっと聴いているのは最高に気分が良い。寝過ぎると軀が痛くなることも、ある年齢を過ぎてからは生じてくる。

冷えきった食堂に行って、まずストーヴに火をつける。

窓際の日溜りに猫がまるくなって、尻尾だけを動かしている。尻尾でそのあたりを掃いている。

猫の効用のひとつとして置物の役割というのがあげられている。まさに千変万化(せんぺんばんか)の置物だ。

遅めの朝食と早めの昼食をあわせて、一度にすませてしまうのをブランチというのだそうだが、たとえば卵をやいたのと、鮭の切身をやいたのと、沢庵漬、白菜漬、しば漬、小梅干、焼海苔、などに赤出しで御飯をたべる場合には、ちょっとブランチなどとは言いにくい。

鮭をやく匂いで猫はいっぺんに目を覚してしまう。

猫があまり塩をしていない鮭がすきなので、私も薄い塩、甘塩の鮭しかたべないようになってしまった。

すきな女のこが好むものにはどうしても無関心ではいられないものだが、この場合はそれ以上といってもいいかもしれない。

一人で食事をする時には鮭は一切れあれば充分なのだが、猫がいると三切れにしようか五切れにしようかと考えてしまう。

猫は鮭のバター焼きよりも火であぶって焼いた鮭がすきなので、私も網で焼いた鮭がすきになってしまった。

猫も人と同じで、魚を焼いたのを食べる時にはアツアツの焼きたてをハフハフと息をかけてさましながらたべるのをもっとも好むようだ。

その格好をみるのが面白いから出来るだけ熱いのを猫にやる。

鮭を三切れにしようか五切れにしようかと迷うが、日曜日にはたいていは迷うことなく五切れやることにしている。

五切れやると、最後の一切れでうちの猫は三十分ほどのショウを演じてくれるのだ。

はじめのうちは純粋にたべることに一所懸命で脇目(わきめ)もふらずにガツガツとたべているが、そのうち腹がくちてくると、鮭の切身を前足でちょいと弾きとばす、そしてそれを驚くような速さで追い前足で抑える、抑えたのをまた前足で弾きとばす、猫もオリンピックの精神を知っているのか、そのうち鮭の切身を出来るだけ高く出来るだけ遠くへ飛ばそうとする。爪でひっかけてそうする。

また遠くへ飛んでいった鮭を出来るだけ素早く追っかけて爪で抑えようとする。最後には猫は狂乱状態に陥ってしまう。

猫の遊びなのだ。煙草の外箱を丸めて放ったりしてやっても、食物の場合ほどには熱中しない、鳥の空揚げでもよく遊ぶ。

迷いこんだ蛾を抑えて口の周囲を鱗粉だらけにして光らせているのにはぞっとする。夜など部屋の隅でこれをやられると眼と口の周囲だけが光っていて凄惨だ。

要するに猫も遊びをしっている。

ヒトの遊びは猫の場合よりも、もっともっとヒトとしての存在に重要なかかわりあいがあると、ホイジンガの『ホモ・ルーデンス』をはじめとして、ロジェ・カイヨワ、ジンメル、マルクーゼなど、日本では九鬼周造、柳田国男などが述べている。

特にホイジンガは人間を遊ぶヒトと命名し、人間は遊戯をする存在であると述べている。

ヒトの文化はイコール遊びにほかならないとして、法律、政治、戦争、学問、詩、音楽、舞踊、絵画、彫刻、商業などをすべて遊びの延長線上においている。

日本でも遊びが優雅なものではなくなって、労働の亜種としてのような遊びがはびこるようになればなるほどよく引用されるようになり、馬鹿のひとつおぼえのようで気がひけるが、『梁塵秘抄』は有名な今様の時代をもっていた。

「遊びをせんとや生まれけむ　戯れせんとや生まれけん　遊ぶ子供の声聞けば　我が身さへこそ動がるれ」

遊んでいる子供がいなくなってしまったのがわが国の世紀末の現状である。

遊びさえ管理体制の下で厳しく管理されるようになった。

子供が遊ぶ広場がなくなってしまった。野原とか雑木林とか、それらを縫うようにして走っていた小川とかは何処へ行ってしまったのだろうか。

悪名高い戦時中にでさえも、野原や雑木林や小川は存在していた。

《アスファルト・ジャングル》という映画が上映されていた昭和三十年代には皇居は別としても東京のド真ン中の千代田区は原っぱだらけであり山手線沿いにもまして中央線ともなれば、駅から数分も歩けば野原もあり、疎水も流れ、雑木林も残されていた。

結局高度成長はわが国全土を残る隈なく排気ガスその他公害で覆いつくしただけではなく、余裕とゆとりを生む地母である空地をくいつくしてしまった。

もともと猫に倣わなくても遊びはすぐれて余裕の産物なのだ。トポス〈場〉の余裕、クロノス〈時間〉の余裕なくして遊びは生じない。

日本では管理体制というか子供にたいしての監視体制がすすんだ結果、子供から真の遊びを奪いとり、子供から笑い顔を奪いとり、子供を殺してしまった。

関川夏央が《東京から来たナグネ》で韓国の問題として、農村で生活が苦しいことは農村だけの問題ではなくて、都会でも同じように生活が苦しいことであり、また韓国全体で生活が苦しいことであると言っていたが、日本の世紀末の遊びについても同様なことが言える。

子供から遊びが失われたことは大人からも遊びが失われたことであり、子供から笑顔が失われたことは大人から笑顔が失われたことである。

どういう風にして子供たちから遊びが失われていったのだろうか、元兇は高度成長期に多少の金と暇をもつようになった母親族にあった。

あの東大紛争の時に、バリケードの外からミルクキャラメルの箱を投げこみ、童謡をうたった、メジラたち、あのメジラたちこそ子供たちから日本の遊びを奪い、日本を悪くするのに貢献をしたのだ、もっと悪いことにはメジラたちには日本を悪くしたという自覚がなく、むしろ日本をよくしたと今でもおもっている。

東大に行くための塾に子供たちは強制して行かされる、限りなく、高校からでは遅い、中学からでは遅い、小学校からでは遅い、幼稚園からでも英語は学べる……。

勉強が駄目なら、野球があるさ、甲子園は野球の東大だ、塾と同じ発想でリトルリーグが出来てしまう。サッカーでも同じ、そうでもない結構日本人には遊びがあるという人もいるのだろうが、それについては次回を。

MARCH 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	ヘビーバレル（データイースト） Heavy Barrel (Data East)	7.86
2	1	ストリート・ファイター（カプコン） Street Fighter (Capcom)	7.00
3	3	ソニックブーム（セガ社） Sonic Boom (Sega)	6.75
❹	–	スーパー魂斗羅（コナミ） Super Contra (Konami)	6.73
❺	–	パドルマニア（エス・エヌ・ケイ） Paddle Mania (SNK)	6.69
6	4	究極タイガー（タイトー） Twin Cobra (Taito)	6.46
7	6	エージャックス（コナミ） A-Jax [Typhoon] (Konami)	6.35
❽	15	ポケットギャル（データイースト） Pocket Gal (Data East)	6.10
9	7	熱血高校ドッジボール（テクノス／タイトー） Super Dodge Ball (Technos/Taito)	6.04
10	5	ＶＳファミリーテニス（ナムコ） VS. Family Tennis (Namco)	5.83
11	10	ゲバラ（エス・エヌ・ケイ） Guerrilla War (SNK)	5.75
12	8	ギャラガ88（ナムコ） Garaga 88 (Namco)	5.71
⓭	–	チェルノブ（データイースト） Chelnov (Data East)	5.57
14	12	ザ・ディープ（ウッドプレイス） The Deep (Wood Place)	5.51
⓯	21	タッチダウンフィーバー（エス・エヌ・ケイ） Touchdown Fever (SNK)	5.50
⓰	17	パックマニア（ナムコ） Pac-Mania (Namco)	5.41
17	14	特殊部隊ＵＡＧ（タイトー） Thundercade (Taito)	5.38
18	11	Mr. HELI の大冒険（アイレム） Battle Chopper (Irem)	5.37
19	9	忍（シノビ）（セガ社） Sinobi (Sega)	5.36
⓴	23	ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito)	5.27
21	16	スーパーリーグ（セガ社） Super League (Sega)	5.23
22	13	ダブルドラゴン（テクノス／タイトー） Double Dragon (Technos/Taito)	5.14
23	19	アール・タイプ（アイレム） R-Type (Irem)	5.08
24	18	ザ・ハスラー（コナミ） Rack'em Up (Konami)	5.01
25	25	１９４３（カプコン） 1943 (Capcom)	4.75

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	9.18
2	2	アフターバーナー（コックピット）（セガ社） After Burner (Cockpit) (Sega)	8.23
❸	4	フルスロットル（タイトー） Full Throttle [Top Speed] (Taito)	8.14
4	3	サンダーブレード（デラックス）（セガ社） Thunder Blade (Deluxe) (Sega)	7.93
5	5	オペレーションウルフ（タイトー） Operation Wolf (Taito)	7.76
❻	8	アフターバーナー（コマンダー）（セガ社） After Burner (Commander) (Sega)	7.75
7	6	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	7.65
8	7	ヘビーウェイト・チャンプ（セガ社） Heavyweight Champ (Sega)	7.56
❾	12	ストリート・ファイター（カプコン） Street Fighter (Capcom)	6.91
10	9	ミッドナイト・ランディング（タイトー） Midnight Landing (Taito)	6.79
11	10	ウェック　ル・マン24（スピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Spin) (Konami)	6.56
⓬	13	スーパー・ハングオン（ライドオン）（セガ社） Super Hang-On (Ride On) (Sega)	6.25
13	11	スペースハリアー（ローリング）（セガ社） Space Harrier (Rolling) (Sega)	6.01
⓮	15	スーパー・ハングオン（シットダウン）（セガ社） Super Hang-On (Sitdown) (Sega)	6.00
15	14	スーパースプリント（アタリ／ナムコ） Super Sprint (Atari/Namco)	4.80

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	3	麻雀放浪記・外伝（ホームデータ） Mahjong Horoki Gaiden* (Home Data)	6.60
2	1	脱子ちゃん雀荘（セガ社） Dakko-Chan Jongsoh* (Sega)	6.21
3	2	お嬢さん（日本物産） Tokyo Ladies* (Nichibutsu)	6.06
4	4	スーパーリアル麻雀　ＰII（セタ／タイトー） Super Real Mahjong Part II* (Seta/Taito)	5.79
❺	7	家元（日本物産） Iemoto* (Nichibutsu)	5.40

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ファイア（ウィリアムズ） Fire (Williams)	6.43
❷	5	ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams)	5.38
❸	4	Ｆ－14　トムキャット（ウィリアムズ） F-14 Tomcat (Williams)	5.00
4	2	ヘビーメタル・メルトダウン（バリー） Heavy Metal Meltdown (Bally)	4.83
5	3	モンテカルロ（プリミア） Monte Carlo (Premier)	4.50

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

43 Exhibitors At "AOU Expo '88" Tokyo

It has recently been revealed that "AOU Expo '88" (March 2–3, Tokyo) will be joined by 43 companies (compared to 45 in last year). According to an announcement made January 26 by the Show Committee, the number of booths applied for exceeded the limit as in usual years, and as for more than 3 booths applied for, the number of booths was reduced at a certain ratio, bringing the total number of booths to 184 (exhibit space fee is 170,000 yen per booth, and one booth = 2.7m x 2.7m).

Togo Japan secures the largest number of booths (14), followed by Sega Enterprises (12), Sigma Enterprises (12), Jaleco (10) and Taito (10). The exhibitors are as follows:

Able Corp., Asahi Engineering Co., Ltd., Asahi Seiko Co., Ltd., Capcom Co., Ltd., Data East Corp., Face Co., Ltd., Fuji Lease Co., Ltd., GM Corp., Hope Co., Ltd., Irem Seles Corp., Jaleco Corp., Kansai Seiki Seisakusho (KASCO), Kawakusu Co., Ltd., Komaya Mfg.,Co., Konami Co., Masago Industrial Co., Ltd., Midgety Engineering Co., Ltd., Namco Limited, Nippo Co., Ltd., Okamoto Mfg., Co., Ltd., Omori Electric Co., Ltd., Roller Tron Corp., SNK Corporation, Sanwa Denshi Co., Ltd., Sega Enterprises Ltd., Shinsui Trading Co., Ltd., Sigma Enterprises, Inc., Sun Electronics Corp., Sunwise Co., Ltd., Taito Corporation, Taiyo Jidoki Co., Ltd., Tecmo Limited, Tiger Goraku Co., Ltd., Togo Japan Inc., Uei Co., Ltd., and Varie. [association] NSA and JOU. [trade press] Amusement Industry, Amusement Press (Game Machine), Coin-Journal and Shinseisha.

The venue (Shinjuku NS Building has traditionally been used) for "AOU Expo" is small, so exhibitors cannot exhibit a range of new all products. Thus, an opinion is dominant at the Show Committee that a larger venue should be used. Although the venue is small, new videos will be exhibited by Capcom, Data East, Irem, Jaleco, Konami, Namco, SNK, Sega, Sun Electronics, Taito and Tecmo. As for flipper pinballs, American products will be exhibited by Data East, Sega and Taito. Kiddie rides will be exhibited by Asahi Engineering, Hope, Masago, Midgety Engineering, Nippo, Okamoto (Meisho's sister company), Shinsui Trading and Togo Japan. Additionally, arcade games, digger and cranes, auto-roulettes, slot machines, and various other amusement or gaming machines and their parts will be exhibited.

At many overseas markets, including the U.S. and European nations, operation gaming devices, such as slot machines, are prohibited for minors. Strangely, however, they are permitted in Japan. Moreover, even with any machine or mechanical device which, when operated, may deliver, as the result of an element of chance, any money or property, if it does no pay out money or property, and as long as it pays out medals or tokens (of which nobody can say assuredly that they can never be exchanged for cash or property), it is not punished under the Japanese law.

Is this fortunate to Japanese amusement operators ? Foreigners visiting "AOU Expo" had better question it fully. Meanshile, high school students are often arrested for having playing gaming with gaming devices such as video slot machines among adults. Naturally, such news prevent young players from going to game centers, causing operators income to reduce. It is said that the tendency of some Japanese operators to sell their PC boards of amusement videos to overseas buyers only after a few weeks of use, is not unrelated to such circumstances.

JAMMA Show also contains such confusion. This year, they are more generous to the exhibition of those devices, allowing visitors to witness the confused state. It may be said that Japanese amusement business is still on its way to full development in this meaning.

Data East USA Unveiled New Videos & Pin

Data East USA, Inc. CA, U.S.A. introduced three new products at the distributor meeting (O'Hare Hilton, Chicago, January 21–22), and 53 distributors attended from U.S. and Canada. The new products introduced were Data East's video "Psychonics-Oscar", video "Vigilante" licensed from Irem Corporation, and Data East's second pinball "Secret Service".

Gary Stern (left), VP & general manager of Data East Pinball, and Robert Lloyd (right), president of Data East USA, Inc., with pinball "Secret Service".

Irem revealed that, of the new products, it preferentially released "Vigilante" at the American and European markets earlier than in Japan. M. Sasatani, manager of overseas business, Irem Sales said: Irem, granted exclusive marketing rights to Data East USA for the American market, to Electrocoin Automatics for The U.K. market, and to Nova Apparate for West German market, respectively. To these markets "Vigilante" will be shipped at the end of January. In Japan, to keep away from the problem of parallel exports, its release may be later than the beginning of February (or even later)".

Data East pinball "Secret Service" was unveiled as second one, following "Laser War". In Japan, due to the law (controlling new releases of electrical appliances), "Laser War" has not diffused widely. However, since the related legal steps are being finalized, full-scale marketing of Data East pinball in Japan will start soon with "Secret Service".

Namco's Stock Listed On Tokyo Stock Exchange (II)

On January 27, stocks of Namco Limited, Tokyo, were listed on the 2nd section of Tokyo Stock Exchange, and Namco's capital increased to 5,550 million yen (37 million stocks). Just when listed, purchase orders rushed in, and it was as late as January 30, on the 4th day that the first price, 3,800 yen (par share), was fixed.

Just before the of listing, Namco invited 4 million stocks for capital increase by public subscription. (one stock was sold at 1,950 yen, and half of the stocks were calculated into the capital money.) Accordingly, when simply rated, Namco's stocks were doubly appreciated in only 4 days.

Differing from the 1st section, the 2nd section of Tokyo Stock Exchange is used for stock transactions in cash of enterprises whose capital is relatively small. Thus, so-called credit purchase cannot be made. Thus, while stock prices at the 1st section have remained dull even after the slump in the fall of last year, those at the 2nd section are firmly rising upward.

Along with the listing of Namco, stock prices of Nintendo Co., Ltd. (1st section of Tokyo Stock Exchange, 1st section of Osaka Stock Exchange), and Konami Industry Co., Ltd. (2nd section of Osaka Stock Exchange) also increased. This is obviously due to the fact that their stocks were regarded as those of same enterprises as Namco, and the amusement business was firmly evaluated. In February, Konami Industry intends to have its stocks listed on the 2nd section of Tokyo Stock Exchange, while Sega Enterprises Ltd. is also expected to have its stocks listed on the 2nd section in March–April.

Incidentally, though Taito was preparing for listing by last summer, it suspended the preparation for some reasons. In the area of coin-op amusement business, however, Taito is continuing to secure Japan's largest revenue and net income.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

スーパーリアル、360°全方向シューティング

壮大なマップは桁はずれのスケール。
完璧なズーム機能で迫真のバトル。
スティックレバーで本物体験。

平穏に暮らしていた浮遊大陸群を
突如襲った侵略と破壊。
すべてを失なった我々に残された道は、
故郷をとり戻すため戦い抜くこと。

首都大陸(コア)を目指して
突撃(アサルト)せよ!

各ラウンド内のすべての砲台を破壊すればクリアとなり、ゲートが開かれる。

赤く点滅するリフトゾーンに乗るとジャンプできる。ラウンド毎に回数制限があるから注意!

ジャンプ中に遠くにいる敵を撃破することができる。マップも確認してしまおう。

タンクをウイリーさせ、破壊範囲が広く強力なグレネード砲を発射!

相手の弾を受けるか、制限時間内にクリアできないと1ミス。残り時間が画面上部に表示。

ゲートの位置がわからなくなっても安心。ジャイロ(矢印)が方向を教えてくれる。

「システムII」16ビットCPU搭載、
拡大・縮小・回転機能及び通信機能を標準装備

ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです。

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ

本　　社　〒146 東京都大田区矢口2−1−21　TEL03(756)2311(大代)
営業本部　〒146 東京都大田区多摩川2−8−5　TEL03(756)2311(大代)
西日本販売事務所　〒564 大阪市吹田市江の木町20-10　TEL06(338)3511(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施